

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PONDOK  
PESANTREN DARUSSA' ADAH PUTRI BERBASIS WEB**

**SKRIPSI**



Diusun Oleh:  
**ELZA ROSDIANA EFENDI**  
**1811050041**

**SISTEM INFORMASI  
ILMU KOMPUTER  
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA  
BANDAR LAMPUNG  
2022**

# **RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PONDOK PESANTREN DARUSSA'ADAH PUTRI BERBASIS WEB**

## **SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
**SARJANA KOMPUTER**  
Pada Program Studi Sistem Informasi  
IIB Darmajaya Bandar Lampung



Diusun Oleh:

**ELZA ROSDIANA EFENDI**  
**1811050041**

**SISTEM INFORMASI  
ILMU KOMPUTER  
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA  
BANDAR LAMPUNG  
2022**



## **PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan ini adalah hasil karya saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi atau karya yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Karya ini adalah milik saya dan pertanggungjawaban sepenuhnya berada di pundak saya.

Bandar Lampung, .....

**ELZA ROSDIANA EFENDI**  
1811050041

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PONDOK PESANTREN DARUSSA'ADAH PUTRI BERBASIS WEB**

Nama Mahasiswa : **ELZA ROSDIANA EFENDI**

NPM : **1811050041**

Program Studi : **SISTEM INFORMASI**



Pembimbing, Ketua Program Studi

**Halimah, S.Kom., M.T.I**  
**NIK. 01560307**

**Dr. Handoyo Widi N, S.Kom., M.T.I**  
**NIK. 00400502**

## HALAMAN PENGESAHAN

Telah diuji dan dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Teknik Komputer IIB Darmajaya dan dinyatakan diterima untuk memenuhi syarat  
guna memperoleh gelar  
Sarjana Komputer

Mengesahkan,

1. Tim Penguji:

Tanda Tangan

Anggota 1 : Melda Agarina, S.Kom., M.T.I

Anggota 2 : Halimah, S.Kom., M.T.I

2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer

**Dr. Sutedi, S.Kom., M.T.I**  
**NIK. 00600303**

Tanggal Lulus Ujian Skripsi:

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan, rahmat, hidayah, rezeki, dan semua hal yang saya butuhkan.
2. Ayah, Ibu, Kakak saya tercinta atas segala doa, kasih sayang, dukungan, perhatian yang telah diberikan kepada saya selama ini.
3. Bapak, Ibu dosen yang telah membimbing saya serta memberikan ilmu yang bermanfaat.
4. Sahabat seperjuangan Sistem Informasi Angkatan 2018 yang telah menjadi keluarga sekaligus tempat curhat yang setia.
5. Serta almamaterku IIB Darmajaya.

## **HALAMAN MOTO**

## **RIWAYAT HIDUP**

### **1. Identitas**

- a. Nama :
- b. NPM :
- c. Tempat/Tanggal Lahir :
- d. Agama :
- e. Alamat :
- f. Kewarganegaraan :
- g. E-mail :
- h. HP :

### **2. Riwayat Pendidikan**

- a. Sekolah Dasar :
- b. Sekolah Menengah Pertama :
- c. Sekolah Menengah Atas :



## INTISARI

# RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PONDOK PESANTREN DARUSSA'ADAH PUTRI BERBASIS WEB

oleh

**ELZA ROSDIANA EFENDI**

[emailmu@gmail.com](mailto:emailmu@gmail.com)

Pondok pesantren Darussa'adah merupakan yayasan Pendidikan Salafiah Pondok Pesantren Darussa'adah yang sudah berdiri dari tahun 2001. Permasalahan pada pengolahan data dan penyampaian informasi masih dilakukan secara manual, hal tersebut berdampak pada keterbatasan penyebaran informasi pondok pesantren untuk meningkatkan minat calon santri. Pengolahan data pendaftaran santri baru juga dilakukan secara manual menggunakan formulir dan harus datang ke pesantren untuk melakukan pendataan, hal tersebut berdampak pada perekapan berulang yang memungkinkan terjadinya kesalahan penulisan dan kehilangan berkas arsip. Keterbatasan penyampaian informasi kegiatan pesantren juga dikarenakan pemanfaatan teknologi informasi yang masih belum optimal, karena media informasi dengan pemanfaatan teknologi dirasa sangat penting diantaranya bagi masyarakat untuk mengetahui informasi dan berita terbaru seputar pondok pesantren.

Penerapan sistem tersebut dapat dikembangkan dengan menggunakan metode pengembangan extreme programming dengan keunggulan proses tahapan yang lebih cepat, mengutamakan desain yang sederhana dan merupakan pengembangan sistem berorientasi objek. Tujuan penelitian yaitu merancang sistem pondok pesantren dan menghasilkan sistem berbasis website untuk mempermudah menyampaikan informasi mengenai profil pesantren.

Hasil penelitian yaitu sistem informasi pondok pesantren dibangun menggunakan sistem berbasis website dengan penerapan bahasa pemrograman PHP dan database mysql. Hasil dari sistem berupa proses pengolahan data santri hingga pendaftaran dan penyampaian informasi kegiatan secara online menggunakan website.

**Kata Kunci :** . Sistem Informasi, Pondok Pesantren, Berbasis Web

## ABSTRACT

### **DESIGN AND BUILD A WEB-BASED INFORMATION SYSTEM FOR PONDOK PESANTREN DARUSSA'ADAH PUTRI**

by:

**ELZA ROSDIANA EFENDI**  
**emailmu@gmail.com**

*Darussa'adah Islamic Boarding School is a Salafiah Education foundation of Darussa'adah Islamic Boarding School which has been established since 2001. Problems in data processing and information delivery are still carried out manually, this has an impact on the limited dissemination of information on Islamic boarding schools to increase the interest of prospective students. The processing of new student registration data is also carried out manually using forms and must come to the Islamic boarding school to collect data, this has an impact on repeated processing which allows for writing errors and loss of archive files. The limited delivery of information information information activities is also due to the use of information technology which is still not optimal, because information media with the use of technology is considered very important, including for the public to find out the latest information and news about islamic boarding schools.*

*The application of the system can be developed using the extreme programming development method with the advantage of a faster stage process, prioritizing simple design and is the development of an object-oriented system. The purpose of the study was to design a boarding school system and produce a website-based system to make it easier to convey information about the profile of the pesantren*

*The results of the study were that the islamic boarding school information system was built using a website-based system with the application of php programming language and mysql database. The results of the system are in the form of processing student data to registration and delivery of activity information online using the website.*

**Keywords:** *Information System, Islamic Boarding School, Web-Based*

## PRAKATA

Segala puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini terselesaikan. Penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan serta kemurahan hati dari berbagai pihak. Dengan selesainya skripsi ini, saya mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Tuhan yang telah memberikan kesehatan, panjang umur serta kelancaran dalam menyelesaikan skripsi.
2. Orang tua tercinta. Terimakasih untuk segala doa, kasih sayang, dukungan dan perhatian yang telah kalian berikan kepada saya selama ini.
3. Bapak Dr. Ir. Firmansyah YA, MBA., MSc Rektor IIB Darmajaya atas izin dan fasilitas yang diberikan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Sutedi, S.Kom., M.T.I selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer IIB Darmajaya Bandar Lampung.
5. Bapak Dr. Handoyo Widi Nugroho, S.Kom., M.T.I., selaku Ketua Program Studi Jurusan Sistem Informasi IIB Darmajaya Bandar Lampung.
6. Ibu Sri Karnila, S.Kom., M.T.I., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan, doa, serta dukungan kepada saya mulai dari awal hingga selesainya penyusunan skripsi ini.
7. Pihak Kantor Urusan Agama (KUA) yang telah membantu saya dalam penelitian skripsi ini.

Bandar Lampung,

Penyusun

**ELZA ROSDIANA EFENDI**

1811050041

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN MOTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>viii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>x</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Ruang Lingkup .....	2
1.3 Rumusan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II TIJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
2.1 Sistem Informasi .....	5
2.2 Pondok Pesantren .....	5
2.3 Metode <i>Extreme Programming</i> .....	5
2.3.1 Sejarah Singkat <i>Extreme Programming</i> .....	6
2.3.2 Kerangka Kerja <i>Extreme Programming</i> .....	6
2.3.3 Nilai Inti <i>Extreme Programming</i> .....	7
2.3.4 Aspek Dasar <i>Extreme Programming</i> .....	7
2.3.5 Tujuan <i>Extreme Programming</i> .....	9
2.3.6 Daur Hidup Metodologi <i>Extreme Programming</i> .....	9
2.3.7 Keuntungan dan Kerugian <i>Extreme Programming</i> .....	9
2.4 <i>Unified Modelling Language (UML)</i> .....	10
2.4.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	10
2.4.2 <i>Activity Diagram</i> .....	11
2.4.3 <i>Class Diagram</i> .....	12
2.5 <i>Web Based</i> .....	13

2.5.1	<i>CodeIgniter</i> .....	13
2.5.2	PHP ( <i>Hypertext Preprocessor</i> ) .....	14
2.6	Pengujian <i>Black Box Testing</i> .....	14
2.7	Penelitian Terdahulu .....	14
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>17</b>
3.1	Metode Pengumpulan Data .....	17
3.2	Metode Penelitian.....	18
3.2.1	Perencanaan ( <i>Planning</i> ) .....	18
3.2.2	Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	19
3.2.3	<i>Activity Diagram Usulan</i> .....	21
3.2.4	<i>Class Diagram Usulan</i> .....	26
3.2.5	<i>Sequence Diagram Usulan</i> .....	27
3.2.6	Kamus Data.....	35
3.2.7	Desain HIPO .....	40
3.2.8	Rancangan Interface.....	41
3.2.9	Pengkodean ( <i>Code</i> ) .....	51
3.2.10	Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....	51
3.3	Alat dan Bahan Penelitian .....	52
3.3.1	Perangkat Keras .....	52
3.3.2	Perangkat Lunak.....	52
3.3.3	Kebutuhan Fungsional .....	52
3.3.4	Kebutuhan Non Fungsional.....	54
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>55</b>
4.1	Pembahasan Hasil Pengujian .....	55
4.1.1	Perangkat Lunak.....	55
4.1.2	Perangkat Keras .....	55
4.2	Implementasi Program .....	55
4.2.1	Bagian Admin .....	56
4.2.2	Bagian Santri.....	63
4.2.3	Bagian Pimpinan .....	69
4.2.4	Bagian Ustadz dan Ustadzah.....	71
4.2.5	Bagian Orang Tua Santri.....	74
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>77</b>
5.1	Kesimpulan.....	77
5.2	Saran.....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>78</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>80</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
<b>Tabel 2.1</b> Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	10
<b>Tabel 2.2</b> Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	11
<b>Tabel 2.3</b> Simbol <i>Class Diagram</i> .....	12
<b>Tabel 2.4</b> Penelitian Terdahulu.....	15
<b>Tabel 3.1</b> <i>User Story</i> .....	18
<b>Tabel 3.2</b> Tabel users.....	35
<b>Tabel 3.3</b> Tabel Santri .....	36
<b>Tabel 3.4</b> Tabel Guru.....	36
<b>Tabel 3.5</b> Tabel Kelas.....	37
<b>Tabel 3.6</b> Tabel Informasi .....	37
<b>Tabel 3.7</b> Tabel Prestasi .....	37
<b>Tabel 3.8</b> Tabel Sarana.....	38
<b>Tabel 3.9</b> Tabel Pendaftaran.....	38
<b>Tabel 3.10</b> Tabel Mepel.....	39
<b>Tabel 3.11</b> Tabel Materi .....	39
<b>Tabel 3.12</b> Tabel Penilaian .....	39
<b>Tabel 3.13</b> Tabel Detail Penilaian .....	40

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
<b>Gambar 2.1</b> <i>Extreme Programming</i> .....	6
<b>Gambar 3.1</b> <i>Use Case Diagram</i> Sistem Yang Berjalan.....	20
<b>Gambar 3.2</b> <i>Use Case Diagram</i> Sistem Yang Diusulkan.....	21
<b>Gambar 3.3</b> <i>Activity Diagram</i> Admin .....	22
<b>Gambar 3.4</b> <i>Activity Diagram</i> Santri .....	23
<b>Gambar 3.5</b> <i>Activity Diagram</i> Pimpinan .....	24
<b>Gambar 3.6</b> <i>Activity Diagram</i> Ustadz dan Ustadzah .....	25
<b>Gambar 3.7</b> <i>Activity Diagram</i> Orang Tua Santri.....	26
<b>Gambar 3.8</b> <i>Class Diagram</i> .....	27
<b>Gambar 3.9</b> <i>Sequence Diagram</i> Login .....	28
<b>Gambar 3.10</b> <i>Sequence Diagram</i> Logout .....	28
<b>Gambar 3.11</b> <i>Sequence Diagram</i> Kelas.....	29
<b>Gambar 3.12</b> <i>Sequence Diagram</i> Santri .....	30
<b>Gambar 3.13</b> <i>Sequence Diagram</i> Ustadz dan Ustadzah .....	30
<b>Gambar 3.14</b> <i>Sequence Diagram</i> Kegiatan .....	31
<b>Gambar 3.15</b> <i>Sequence Diagram</i> Prestasi .....	32
<b>Gambar 3.16</b> <i>Sequence Diagram</i> Sarana.....	32
<b>Gambar 3.17</b> <i>Sequence Diagram</i> Pendaftaran.....	33
<b>Gambar 3.18</b> <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pendaftaran .....	34
<b>Gambar 3.19</b> <i>Sequence Diagram</i> Hasil Pendaftaran .....	34
<b>Gambar 3.20</b> <i>Sequence Diagram</i> Laporan Data Santri .....	35
<b>Gambar 3.21</b> Desain HIPO .....	40
<b>Gambar 3.22</b> Rancangan Login .....	41
<b>Gambar 3.23</b> Rancangan Tampilan Kelas .....	41
<b>Gambar 3.24</b> Rancangan Santri .....	42
<b>Gambar 3.25</b> Rancangan Ustadz dan Ustadzah.....	42
<b>Gambar 3.26</b> Rancangan Kegiatan .....	43
<b>Gambar 3.27</b> Rancangan Prestasi .....	43
<b>Gambar 3.28</b> Rancangan Sarana dan Prasarana .....	44
<b>Gambar 3.29</b> Rancangan Pendaftaran Santri .....	44
<b>Gambar 3.30</b> Rancangan Laporan Data Santri .....	45
<b>Gambar 3.31</b> Rancangan Registrasi.....	45
<b>Gambar 3.32</b> Rancangan Login .....	46
<b>Gambar 3.33</b> Rancangan Data Ustadz dan Ustadzah .....	46
<b>Gambar 3.34</b> Rancangan Data Kegiatan.....	47

<b>Gambar 3.35</b> Rancangan Data Prestasi.....	47
<b>Gambar 3.36</b> Rancangan Santri .....	48
<b>Gambar 3.37</b> Rancangan Bidang Pembelajaran .....	48
<b>Gambar 3.38</b> Rancangan Bidang Administrasi .....	49
<b>Gambar 3.39</b> Rancangan Sarana dan Prasarana .....	49
<b>Gambar 3.40</b> Rancangan Melakukan Pendaftaran Santri .....	50
<b>Gambar 3.41</b> Rancangan Hasil Pendaftaran Santri .....	51
<b>Gambar 4.1</b> Implementasi Login .....	56
<b>Gambar 4.2</b> Implementasi Tampilan Kelas .....	57
<b>Gambar 4.3</b> Implementasi Santri .....	57
<b>Gambar 4.4</b> Implementasi Guru .....	58
<b>Gambar 4.5</b> Implementasi Kegiatan .....	59
<b>Gambar 4.6</b> Implementasi Matapelajaran.....	59
<b>Gambar 4.7</b> Implementasi Materi .....	60
<b>Gambar 4.8</b> Implementasi Prestasi .....	60
<b>Gambar 4.9</b> Implementasi Sarana dan Prasarana .....	61
<b>Gambar 4.10</b> Implementasi Pendaftaran Santri .....	62
<b>Gambar 4.11</b> Implementasi Laporan Data Santri .....	62
<b>Gambar 4.12</b> Implementasi Registrasi.....	63
<b>Gambar 4.13</b> Implementasi Login .....	64
<b>Gambar 4.14</b> Implementasi Data Guru .....	64
<b>Gambar 4.15</b> Implementasi Data Kegiatan.....	65
<b>Gambar 4.16</b> Implementasi Data Prestasi.....	65
<b>Gambar 4.17</b> Implementasi Santri .....	66
<b>Gambar 4.18</b> Implementasi Bidang Pembelajaran .....	66
<b>Gambar 4.19</b> Implementasi Bidang Administrasi .....	67
<b>Gambar 4.20</b> Implementasi Sarana dan Prasarana .....	67
<b>Gambar 4.21</b> Implementasi Melakukan Pendaftaran Santri .....	68
<b>Gambar 4.22</b> Implementasi Hasil Pendaftaran Santri .....	69
<b>Gambar 4.23</b> Implementasi Login .....	69
<b>Gambar 4.24</b> Implementasi Kegiatan .....	70
<b>Gambar 4.25</b> Implementasi Prestasi .....	70
<b>Gambar 4.26</b> Implementasi Laporan Data Santri .....	71
<b>Gambar 4.27</b> Implementasi Login .....	71
<b>Gambar 4.28</b> Implementasi Kegiatan .....	72
<b>Gambar 4.29</b> Implementasi Prestasi .....	72
<b>Gambar 4.30</b> Implementasi Santri .....	73
<b>Gambar 4.31</b> Implementasi Penilaian.....	73
<b>Gambar 4.32</b> Implementasi Kegiatan .....	74
<b>Gambar 4.33</b> Implementasi Prestasi .....	74



<b>Gambar 4.34</b> Implementasi Santri .....	75
<b>Gambar 4.35</b> Implementasi Laporan Perkembangan Santri .....	76

## DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
<b>Lampiran 1</b> Profil Pesatren.....	80
<b>Lampiran 2</b> Data Guru.....	81
<b>Lampiran 3</b> Kegiatan.....	81
<b>Lampiran 4</b> Brosur .....	82
<b>Lampiran 5</b> Formulir Pendaftaran .....	83
<b>Lampiran 6</b> Dokumentasi Wawancara .....	83
<b>Lampiran 7</b> Gedung.....	84
<b>Lampiran 8</b> Wawancara.....	85

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan pada pondok pesantren adalah pendidikan yang diselenggarakan oleh Pesantren dan berada di lingkungan Pesantren dengan mengembangkan kurikulum sesuai dengan kekhasan Pesantren dengan berbasis kitab kuning atau dirasah islamiah dengan pola pendidikan muallimin (UU Nomor 18, 2019). Seiring perkembangan teknologi informasi yang banyak diterapkan pada pendidikan khususnya pondok pesantren mampu meningkatkan kualitas pelayanan dalam segi penyampaian informasi kepada masyarakat, sehingga masyarakat dapat dengan mudah mengenali bidang pengajaran hingga sarana dan prasarana untuk menunjang pendidikan calon santri (Setiawan, *et al.*, 2019).

Pondok pesantren Darussa'adah merupakan yayasan Pendidikan Salafiah Pondok Pesantren Darussa'adah yang sudah berdiri dari tahun 2001 dan memiliki tujuan untuk mengangkat derajat kaum dhuafa dan mencerdaskan masyarakat melalui pendidikan agama yang kuat. Metode yang digunakan dalam pembelajaran seperti mengaji Kitab Kuning dan juga tersedia Tahfidz Al-Quran, yang menjadi pembeda adalah tambahan dalam bidang penggelala usaha. Prosedur pengolahan data pesantren dan penyampaian informasi yang dilakukan saat ini dengan menggunakan media tertulis serta formulir dalam pendataan pendaftaran santri barunya, yang dilakukan dengan cara mendatangi kantor pondok pesantren serta membawa berkas persyaratan, kemudian mengisi data calon santri pada formulir yang disediakan. Proses penyampaian informasi mengenai profil pondok pesantren masih dilakukan dengan penyebaran brosur pada masyarakat, melalui brosur masyarakat mengetahui bidang pengajaran, profil pesantren, kegiatan hingga administrasi pesantren. Berdasarkan prosedur pengolahan data dan penyampaian informasi dirasa masih perlu adanya penerapan teknologi informasi untuk meningkatkan pelayanan pesantren kepada masyarakat.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada pihak pondok pesantren dikathui permasalahan pada pengolahan data dan penyampaian informasi masih dilakukan secara manual, hal tersebut berdampak pada

keterbatasan penyebaran informasi pondok pesantren untuk meningkatkan minat calon santri. Pengolahan data pendaftaran santri baru juga dilakukan secara manual menggunakan formulir dan harus datang ke pesantren untuk melakukan pendataan, hal tersebut berdampak pada perekapan berulang yang memungkinkan terjadinya kesalahan penulisan dan kehilangan berkas arsip. Keterbatasan penyampaian informasi kegiatan pesantren, informasi tenaga pengajar ustadz dan ustadzah yang disebabkan pemanfaatan teknologi informasi yang masih belum optimal, karena media informasi dengan pemanfaatan teknologi dirasa sangat penting diantaranya bagi masyarakat untuk mengetahui informasi dan berita terbaru seputar pondok pesantren. Saat ini masih banyak masyarakat disekitar pesantren yang belum tahu keberadaan pondok pesantren dikarenakan penyampaian informasi masih menggunakan media cetak dan lisan. Oleh sebab itu penting bagi pihak pondok pesantren untuk menerapkan teknologi informasi dalam penyebaran informasi pondok pesantren secara online.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan solusi untuk mempermudah proses pengolahan data pendaftaran santri baru dan penyampaian informasi kegiatan santri yang dapat diterapkan pada sistem berbasis website yang dapat diakses secara online. Penerapan sistem tersebut dapat dikembangkan dengan menggunakan metode pengembangan *extreme programming* dengan keunggulan proses tahapan yang lebih cepat, mengutamakan desain yang sederhana dan merupakan pengembangan sistem berorientasi objek (Suryantara, 2017). Sehingga peneliti memberikan solusi dengan sistem secara online yang memiliki fitur seperti informasi guru, sarana, kegiatan, bidang pengajaran, santri, administrasi, syarat pendaftaran dan proses pendaftaran santri baru yang dilakukan menggunakan website secara online dengan jaringan internet. Oleh sebab itu, peneliti mengangkat topik dengan judul **“Rancang Bangun Sistem Informasi Pondok Pesantren Darussa’adah Putri Berbasis Web”**

## 1.2 Ruang Lingkup

Dari latar belakang permasalahan diatas, ruang lingkup dalam penelitian ini adalah :

1. Mengelola data santri dan pendaftaran secara online

2. Membangun sistem berbasis website dengan penyampaian informasi seputar kegiatan, sarana dan prasarana.
3. Memudahkan calon santri dalam melakukan pendaftaran santri baru secara online.
4. Tidak mengelola data administrasi pondok pesantren karena proses administrasi harus dilakukan di kantor.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana merancang dan membangun sistem informasi Pondok Pesantren Darussa'adah Putri berbasis web ?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan merupakan konsep untuk mencapai suatu yang diinginkan, tujuan yang dirancang yaitu :

1. Merancang sistem pondok pesantren dan menghasilkan sistem berbasis website untuk mempermudah menyampaikan informasi mengenai profil pesantren.
2. Mempermudah calon santri melihat informasi syarat pendaftaran, melakukan pendaftaran dan melihat hasil pendaftaran secara online.
3. Mempermudah masyarakat untuk melihat informasi profil pesantren, bidang pengajaran, administrasi, kegiatan dan sarana pondok pesantren.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang diperoleh dari hasil penelitian yaitu :

1. Bagi Pondok Pesantren

Memberikan kemudahan dalam pengolahan data santri, penyampaian informasi data guru, santri, prestasi, sarana hingga mempermudah mengkonfirmasi pendaftaran santri baru secara online menggunakan website.

2. Bagi Perguruan Tinggi

Memberikan Pengetahuan dan referensi kepada mahasiswa atau peserta didik dalam upaya meningkatkan mutu perguruan tinggi.

### 3. Bagi Mahasiswa

Menjadikan penelitian sebagai prestasi maupun referensi untuk penelitian berikutnya oleh peneliti.

## 1.6 Sistematika Penulisan

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

Bab ini berisikan diagram alir pemecahan masalah, metode-metode pendekatan, analisis berjalan, *use case* sistem berjalan, desain global dan desain terperinci.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi spesifikasi perangkat yang digunakan, implementasi program dan kelayakan sistem.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## **BAB II TIJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Sistem Informasi**

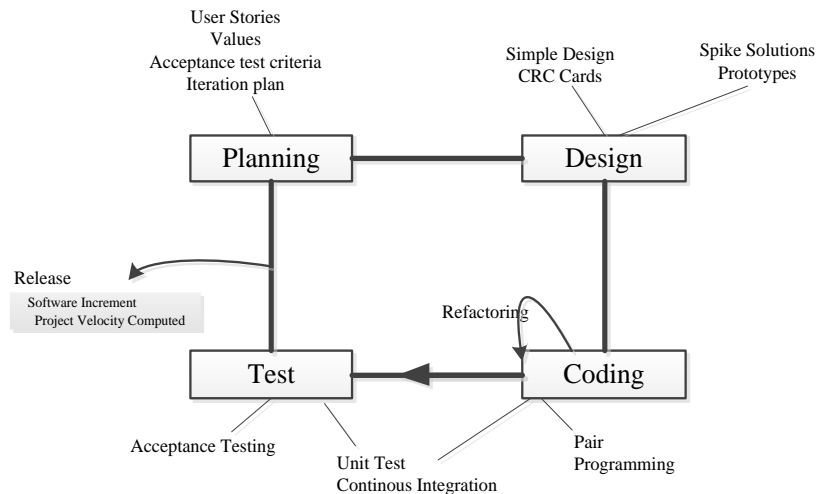
Sistem informasi merupakan sekumpulan elemen yang saling terhubung atau berkaitan untuk tujuan tertentu, proses pengolahan data mentah menjadi informasi secara tersistem dapat menghasilkan informasi yang lebih sederhana dan mudah digunakan oleh pengguna (Saputra, *et al.*, 2021).

### **2.2 Pondok Pesantren**

Pendidikan Pesantren adalah pendidikan yang diselenggarakan oleh Pesantren dan berada di lingkungan Pesantren dengan mengembangkan kurikulum sesuai dengan kekhasan Pesantren dengan berbasis kitab kuning atau dirasah islamiah dengan pola pendidikan muallimin. Pondok Pesantren, Dayah, Surau, Meunasah, atau sebutan lain yang selanjutnya disebut Pesantren adalah lembaga yang berbasis masyarakat dan didirikan oleh perseorangan, yayasan, organisasi masyarakat Islam, dan/atau masyarakat yang menanamkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah Swt., menyemaikan akhlak mulia serta memegang teguh ajaran Islam rahmatan lil'alamin yang tercermin dari sikap rendah hati, toleran, keseimbangan, moderat, dan nilai luhur bangsa Indonesia lainnya melalui pendidikan, dakwah Islam, keteladanan, dan pemberdayaan masyarakat dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia (Indonesia, 2019).

### **2.3 Metode *Extreme Programming***

*Extreme programming* berdasarkan sejarah singkat bahwa pengembangan perangkat lunak banyak digunakan untuk pengembangan yang lebih cepat dengan meliputi tahapan *planning, design, coding* dan *testing* . Berikut merupakan konsep *Extreme programming* (Suryantara, 2017).



**Gambar 2.1** *Extreme Programming*

### 2.3.1 Sejarah Singkat *Extreme Programming*

*Extreme Programming* merupakan salah satu metodologi rekayasa perangkat lunak yang banyak digunakan untuk pengembangan aplikasi oleh para developer, diperkenalkan oleh Kent Beck yang ditunjukkan untuk menangani sebuah proyek penggantian yang dikenal sebagai C3 (*Chrysler Comprehensive Compensation*). Proyek tersebut dimulai pada maret 1996 yang terancam gagal karena rumitnya sistem mengalami kegagalan pada proses testing, kemudian pihak Chrysler menyewa Kent Beck sebagai konsultan di bidang *software engineering* yang kemudian disebut sebagai pencetus XP.

### 2.3.2 Kerangka Kerja *Extreme Programming*

Pengembangan yang dilakukan menggunakan XP dengan proses yang lebih cepat dengan tahapan seperti *planning*, *design*, *coding* dan *testing*.

#### 1. *Planning*/Perencanaan

Tahap ini dimulai dengan pemahaman konteks bisnis dari aplikasi dengan mendefinisikan keluaran seperti fitur, fungsi, penentuan waktu dan biaya serta alur pengembangan.

#### 2. *Design*/Perancangan

Tahap perencanaan secara sederhana dengan alat mendesain kartu CRC (*Class Responsibility Collaborator*) yang digunakan untuk pemetaan kelas-kelas yang akan digunakan pada diagram UML.



3. *Coding/Pengkodean*

Hal utama dalam pengembangan menggunakan XP yaitu *pari programming* (Proses pembuatan program melibatkan 2 atau lebih programmer).

4. *Testing/Pengujian*

Tahap ini fokus pada pengujian fitur pada aplikasi sehingga tidak ada kesalahan dan sesuai dengan proses bisnisnya.

### 2.3.3 Nilai Inti *Extreme Programming*

Nilai inti pada pengembangan sistem yaitu :

1. *Communication* (Komunikasi)

Komunikasi antar tim yang digunakan untuk saling berbagi pengetahuan dalam pengembangan.

2. *Simplicity* (Kesederhanaan)

Melakukan semua proses dengan sederhana dan mencoba mencari solusi yang paling sederhana.

3. *Feedback* (Masukan)

Masukan untuk mengetahui kemajuan dari proses dan kualitas perangkat lunak yang dibuat.

4. *Courage* (Kesalahan)

Kesuksesan pengembangan aplikasi harus memiliki keberanian, keyakinan dan integritas dalam pekerjaan.

5. *Respect* (Menghormati)

Menerapkan siklus pendek dan integrasi *continue*.

### 2.3.4 Aspek Dasar *Extreme Programming*

Aspek dasar pada penerapan metode *extreme programming* yaitu :

1. *The Planning Game*

Proses pendek dan cepat, mengutamakan aspek teknik, memisahkan unsur bisnis dengan unsur teknis dan pertemuan intensif antara klien dengan developer. Pada XP proses ini menggunakan terminologi “game” karena Beck menyarankan untuk menggunakan teknik *score card* dalam menentukan *requirements*.

2. *Small Releases*  
Menyelesaikan bagian - bagian aplikasi dan melakukan persentasi kepada *client*, setelah mendapatkan persetujuan maka dilakukan penerapan keaplikasi.
3. *Metaphor*  
Menggambarkan visi yang luas terhadap tujuan dari pengembangan perangkat lunak. Dengan Tujuan diharapkan komunikasi antara klien dengan developer akan berlangsung lebih baik.
4. *Simple Design*  
Menghindari desain yang rumit dalam sebuah pengembangan perangkat lunak. Dengan desain yang simpel apabila terjadi perubahan dapat meminimalkan kesalahan.
5. *Refactoring*  
Melakukan perubahan pada kode program dari perangkat lunak dengan tujuan meningkatkan kualitas dari struktur program tersebut tanpa mengubah cara program tersebut bekerja
6. *Testing*  
Membuat test terhadap aplikasi berdasarkan model test yang telah ditentukan.
7. *Pair Programming*  
Dua orang programmer saling bekerjasama di komputer yang sama untuk menyelesaikan sebuah unit .
8. *Colletive Ownership*  
Saling berbagi pengetahuan agar tidak saling ketergantungan pada programmer tertentu ataupun berbagai hambatan akibat perbedaan gaya menulis program dapat diperkecil.
9. *Coding Standard*  
Dengan adanya coding standard yang telah disepakati terlebih dahulu maka pemahaman terhadap program akan menjadi mudah untuk semua programmer dalam tim.
10. *Continuous Integration*  
Melakukan *build* sesering mungkin berbagai kesalahan pada program dapat dideteksi dan diperbaiki secepat mungkin.

11. *40-hours Week*

Beck berpendapat bekerja 8 jam sehari dan 5 hari seminggu adalah maksimal untuk tiap programmer.

12. *On-Site Customer*

XP menganjurkan bahwa ada anggota dari klien yang terlibat pada proses pengembangan perangkat lunak. Apabila ada kesalahan dalam pengembangan diharapkan klien dapat segera memberikan masukan untuk koreksinya.

### **2.3.5 Tujuan *Extreme Programming***

Tujuan metode *extreme programming* untuk menghasilkan perangkat lunak yang berkualitas tinggi dan lebih produktif dan mengurangi biaya selama ada perubahan dalam pengembangan perangkat lunak menggunakan siklus pengembangan perangkat lunak singkat.

### **2.3.6 Daur Hidup Metodologi *Extreme Programming***

Metode XP dapat diterapkan bila:

1. Adanya perubahan yang sangat cepat
2. Memiliki resiko yang tinggi pada pembuatan aplikasi
3. Dalam tim pengembangan aplikasi dengan sedikit programmer
4. Mampu mengotomatisasikan uji sistem
5. Keterlibatan peran serta klien secara langsung
6. Harus ada komunikasi yang baik

### **2.3.7 Keuntungan dan Kerugian *Extreme Programming***

Keuntungan pada penerapan metode XP yaitu:

1. Dalam hal XP menjalin komunikasi yang baik dengan klien pada pengembangan aplikasi
2. Saling menghargai antar developer dan meningkatkan komunikasi
3. Dapat menjadi pembelajaran bagi orang lain
4. Klien mendapatkan umpan balik yang akurat mengenai aplikasi yang dibuat
5. Dengan XP dapat mengubah pemikiran pelanggan terhadap aplikasi yang dibuat

6. Developer tidak berkerja secara berlebihan
7. Dengan XP dapat membuat keputusan yang bersifat teknikal

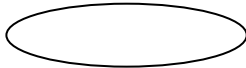
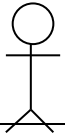

## 2.4 *Unified Modelling Language (UML)*

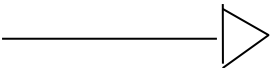
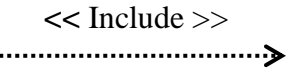
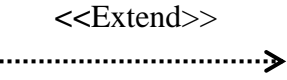
Alat pengembang sistem merupakan konsep desain yang digunakan untuk menggambarkan sistem dengan menggunakan diagram. Penyesuaian alat yang digunakan harus sesuai dengan metode pengembangan yang dilakukan salah satunya adalah penerapan *Unified Modelling Language*. Menurut (Rosa and Shalahuddin, 2019), *Unified Modelling Language* adalah bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Berikut ini merupakan penjelasan tentang masing-masing diagram yang ada pada *Unified Modelling Language*.

### 2.4.1 *Use Case Diagram*

*Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut (Rosa dan Salahuddin, 2019). Berikut simbol-simbol yang akan digunakan dalam menggambarkan *Use Case Diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.1.

**Tabel 2.1** Simbol *Use Case Diagram*



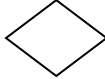

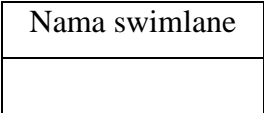
No	Simbol	Deskripsi
1.		<i>Use case</i> : Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal <i>frase</i> nama <i>use case</i> .
2.		Aktor: seseorang/sesuatu yang berinteraksi dengan yang akan dibuat. diluar sistem informasi. Biasanya dinyatakan menggunakan kata benda
3.		Asosiasi ( <i>association</i> ): merupakan komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.


No	Simbol	Deskripsi
4.		Generalisasi ( <i>generalization</i> ): merupakan hubungan (umum – khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum
5.		Include berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan dipanggil saat <i>use case</i> tambahan dijalankan.
6.		Ekstensi ( <i>extend</i> ) merupakan <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu.

### 2.4.2 Activity Diagram

*Activity* diagram menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (Rosa dan Salahuddin, 2019). Berikut simbol-simbol yang akan digunakan dalam menggambarkan *activity diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.2.

**Tabel 2.2** Simbol *Activity Diagram*

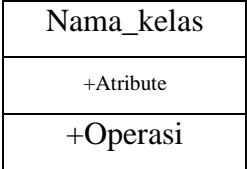

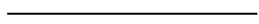
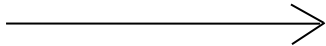
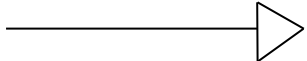
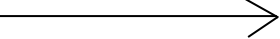
No.	Simbol	Keterangan
1.		Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2.		Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3.		Percabangan ( <i>Decision</i> ) merupakan asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4.		Penggabungan ( <i>Join</i> ) merupakan asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5.		Swimlane Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas.

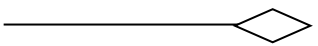
No.	Simbol	Keterangan
6.		Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

### 2.4.3 Class Diagram

*Class diagram* mengembangkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem (Rosa dan Salahuddin, 2019). Berikut simbol-simbol yang akan digunakan dalam menggambarkan *Class Diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.3.

**Tabel 2.3** Simbol *Class Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1.		Kelas pada struktur sistem.
2.	<p>Antar Muka/Interface</p>  <p>Nama_Interface</p>	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
3.	<p>Asosiasi / Association</p> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>symbol</i>
4.	<p>Asosiasi Berarah / <i>Digunakan Association</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>symbol</i> .
5.	<p>Generalisasi</p> 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
6.	<p>Ketergantungan / dependency</p> 	Relasi antar kelas dengan makna ketergantungan antar kelas.

No.	Simbol	Deskripsi
7.	Agregasi / <i>aggregation</i> 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian ( <i>whole-part</i> )

## 2.5 Web Based

*Web Based* adalah aplikasi yang dibuat berbasis *web* yang membutuhkan *web server* dan *browser* untuk menjalankannya (Urbieta *et al*, 2019).

Sistem informasi dengan berbasis *website* yang dibangun dapat mempermudah pencarian dokumen oleh pihak yang membutuhkan tanpa proses yang terlalu lama (Halimah *et al.*, 2019). Alasan pentingnya suatu *website* memiliki faktor utama dalam pembangunan sebuah *website* yaitu *User Interface*, tanpa adanya analisis rancangan desain yang tepat tentunya pemanfaatan *website* tidak dapat optimal (Agarina, *et al.*, 2019).

Dengan membuat sistem berbasis *web based* ada beberapa hal yang penting dan harus kita pikirkan sebelum membangun sistem tersebut, diantaranya:

1. Tidak membutuhkan *hardware* dengan spesifikasi yang tangguh untuk menjalankan aplikasinya.
2. Server yang dibutuhkan cukup diinstallkan *tools* pendukung saja agar klien mudah menjalankan aplikasi
3. Infrastruktur jaringan yang dibutuhkan juga cukup besar karena aplikasi yang dibuat dapat diakses dari jaringan luar (internet).
4. Aplikasi berbasis *web based* dapat diakses dari berbagai perangkat dengan syarat menggunakan *web browser* saja sudah dapat mengaksesnya.
5. Jika aplikasi yang sudah jadi ingin di *update*, sangat mudah untuk melakukannya karena tidak membutuhkan membuka keseluruhan aplikasi.

### 2.5.1 CodeIgniter

*CodeIgniter* adalah *Framework* untuk bahasa pemrograman PHP, yang dibuat Rick Ellis pada tahun 2006. *CodeIgniter* memiliki banyak fitur yang membantu para pengembang PHP untuk dapat membuat aplikasi secara mudah dan cepat serta memiliki sifat yang fleksibel dapat mengembangkan dalam perangkat *web*, *dekstop* maupun *mobile* (Raharjo, 2018).

*Codeigniter* adalah sebuah aplikasi gratis yang berupa kerangka kerja untuk membangun website menggunakan bahasa pemrograman PHP (Heru, 2018).

### **2.5.2 PHP (*Hypertext Preprocessor*)**

PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa pemrograman untuk membuat website atau situs dinamis dan mengenai rangkaian bahasa pemrograman antara *client side scripting* dan *server side scripting* (Heru, 2018).

PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan, pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan biasanya bersamaan dengan HTML (Oetomo and Maharginono, 2020).

Sehingga PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan oleh pengembang untuk membuat sistem *website* dengan kumpulan bahasa HTML dan *script* lainnya.

## **2.6 Pengujian *Black Box Testing***

*Black box testing* yaitu pengujian perangkat lunak dari segi pendefinisian fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan (Rosa dan Salahuddin, 2019).

Pengujian yang dilakukan dengan membuat kasus yang bersifat mencoba semua fungsi dengan memakai perangkat lunak apakah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Kasus uji dilakukan harus dibuat dengan benar dan salah, seperti proses *login* “Jika user memasukan *username* dan *password* yang benar maka dapat *login* ?”.

## **2.7 Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka dalam kajian pustaka ini peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:



Tabel 2.4 Penelitian Terdahulu

Nama	Judul	Variabel	Metode Analisis	Hasil Analisis
Muhammad Fajri, Waskita Cahya, Filda Angellia (2021)	Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Santri Baru	Pendaftaran santri	studi pustaka, dan wawancara	Sistem pendaftaran ini diharapkan dapat memudahkan admin dalam menginput, memproses, dan mengelola data pendaftaran santri baru. Mempermudah bagi calon siswa untuk melakukan pendaftaran. Membuat pengelolaan data jadi lebih efektif dan efisien.
Tri Wahyudi (2017)	Rancang Bangun Sistem Informasi Pondok Pesantren (Studi Kasus Darul Abror Watumas)	Informasi Pondok Pesantren	Waterfall	Website yang peneliti bangun ini diharapkan dapat menjadi media informasi bagi masyarakat melalui fasilitas yang disediakan dan menjadi media komunikasi antara pihak Pondok Pesantren Darul Abror Watumas Purwokerto dengan masyarakat, orang tua, santri dan alumni melalui fasilitas buku tamu pada menu utama website
Meltriana Sapitri (2021)	Rancang Bangun Aplikasi Pengolahan Data Kegiatan Santri Di Pondok Pesantren Kh. Ahmad Dahlan	Pengolahan Data Kegiatan	Waterfall	Dalam penelitian ini, perangkat lunak dikembangkan untuk membantu pelayanan informasi meliputi pengelolaan data berita informasi dan penyedia informasi.
Micki Ronaldo dan Donaya Pasha (2021)	Sistem informasi Pengelolaan datasantri Pondok Pesantrenan	Pengolahan data santri	Objek Orientasi	Menghasilkan Data Pondok Pesantren An-Nahl yang memiliki beberapa fitur seperti menampilkan informasi profil, data santri, pengumuman hingga

	An-Nahl Berbasis website			setoran hafalan santri/wati. Mengenai proses penyampaian informasi secara konvensional
--	--------------------------------	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

### **3.1 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara kepada pengurus pondok pesantren diperoleh informasi mengenai penyampaian informasi pondok pesantren yang dilakukan saat ini masih menggunakan brosur. Penyampaian informasi mengenai penerimaan dan profil pesantren tertera pada brosur yang dibagikan kepada calon santri maupun masyarakat, sehingga proses pendaftaran santri baru yang dilakukan saat ini dengan cara datang ke kantor atau ke pesantren darusaa'adah dengan membawa berkas syarat pendaftaran dan mengisi formulir pendaftaran, selanjutnya pihak pesantren akan mendata pendaftaran santri baru dan memberikan informasi hasil pendaftaran. Secara keseluruhan proses pengolahan data pesantren masih dilakukan secara manual atau tertulis sehingga penyajian informasi dirasa masih kurang fleksibel.

2. Observasi

Berdasarkan observasi terdapat jumlah pengurus dan pengajar sebanyak 21 orang dan 40 santri serta terdapat sarana seperti tempat belajar mengajar, tempat ibadah hingga lapangan olahraga.

3. Studi Literatur

Metode yang digunakan pada studi literatur dengan membaca jurnal-jurnal dan buku.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yang dihasilkan berupa profil pondok pesantren, data guru dan data kegiatan.

## 3.2 Metode Penelitian

Metode pengembang sistem yang digunakan yaitu *Extreme Programming* merupakan pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan untuk pengembangan yang lebih cepat seperti berikut:

### 3.2.1 Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan merupakan permulaan teknik untuk mendapatkan spesifikasi kebutuhan pengguna, mengkaji literatur dan menemukan masalah hingga melakukan analisis serta dokumentasi *user story*. Sangat penting bagi *developer* untuk berkomunikasi secara berkala dengan pengguna.

#### a. *User Story*

*User Story* bagian dari proses mendapatkan kebutuhan dan permasalahan dari suatu cerita pengguna. Berikut dapat dilihat cerita pengguna pada Tabel 3.1.

**Tabel 3.1** *User Story*

Admin	Bagian admin merupakan bagian yang menangani pendaftaran santri baru dan penyampaian informasi kepada masyarakat maupun calon santri seperti profil, kegiatan, bidang pengajaran, syarat pendaftaran, administrasi dan proses pendaftaran yang dilakukan secara langsung di kantor. Secara keseluruhan proses pengolahan data dan penyampaian informasi dilakukan menggunakan media tertulis yang berdampak pada lambatnya penyebaran informasi mengenai profil pondok pesantren dengan penyebaran melalui media brosur.
Santri	Pondok pesantren darusaa'adah merupakan tempat mondok yang berada di kota bandar lampung, lokasinya cukup strategis tetapi masih kurang dikenal oleh masyarakat yang disebabkan penyebaran informasinya hanya melalui brosur, saya sebagai santri mengetahui bahwa penyampaian informasi seperti kegiatan dan profil pesantren masih melalui media brosur sehingga tidak semua masyarakat memperoleh informasi tersebut. Sehingga diharapkan dengan adanya

	sistem dapat mempermudah menyampaikan informasi profil pondok dan menerima santri baru dengan mudah dan cepat.
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

b. *Value*

*Value* merupakan sebuah nilai atau poin yang dapat diambil dalam sebuah *story* atau cerita pengguna yaitu dibutuhkan suatu sistem yang dapat menyajikan informasi profil pondok pesantren seperti data guru, santri, sarana, prestasi, kegiatan, bidang pengajaran, administrasi, syarat pendaftaran hingga melakukan pendaftaran santri baru secara online..

c. *Acceptance Test Criteria*

*Acceptance Test Criteria* merupakan suatu perencanaan untuk menguji apakah sistem sudah sesuai dengan apa yang ada didalam spesifikasi fungsional sistem. Test dilakukan oleh pengembang dalam hal ini sebagai peneliti dan hasil akan dinilai oleh pengguna, sehingga pengujian yang dilakukan dengan menggunakan metode pengujian *black box testing*.

d. *Iteration Plan*

Iteration Planning merupakan perencanaan pada proses mulai dari komunikasi yang menghasilkan user story hingga value yang di peroleh telah di sepakati pihak perusahaan maka di peroleh rencana untuk tujuan sistem yang sesuai dengan keinginan pengguna. Iteration plan yang dilakukan melalui 3 bagian yaitu pengumpulan data, analisis kebutuhan sistem dan analisis desain. Secara keseluruhan interation plan memerlukan waktu untuk penyelesaian pengerjaan, sehingga untuk waktu pengerjaan secara keseluruhan mulai dari proses pengumpulan data, analisis hingga perancangan sistem dilakukan pada bulan April, proses penerapan coding dan pengujian dilakukan pada bulan Juni.

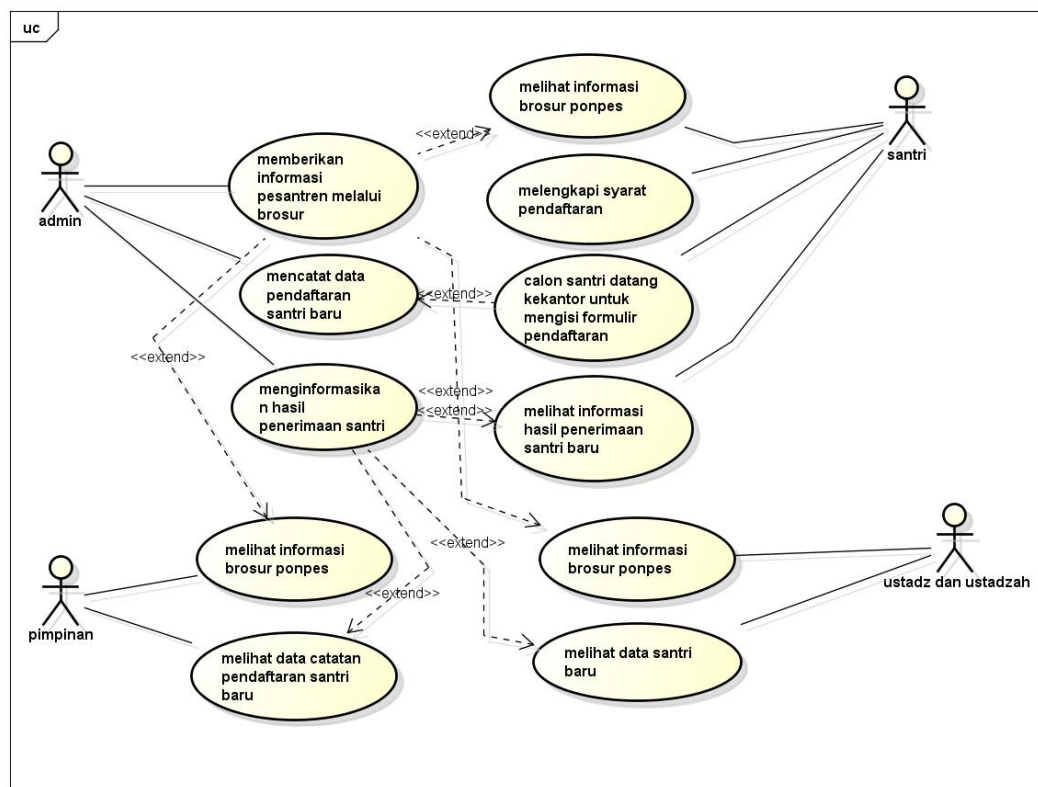
### 3.2.2 Perancangan (*Design*)

Analisis dan desain sistem, memodelkan kebutuhan perangkat lunak yang harus disesuaikan dengan kebutuhan yang diminta menggunakan UML dan *User Interface*. Perancangan sederhana merupakan bentuk penggambaran sistem yang

dilakukan untuk mempermudah proses pembuatan sistem atau aplikasi nantinya, perancangan sederhana dilakukan menggunakan alat pengembang sistem berupa UML

## 1. Rancangan Sistem Berjalan

Analisis sistem berjalan pada pondok pesantren yang pertama dilakukan oleh masyarakat, berikut adalah analisis sistem berjalan pada Gambar 3.1.

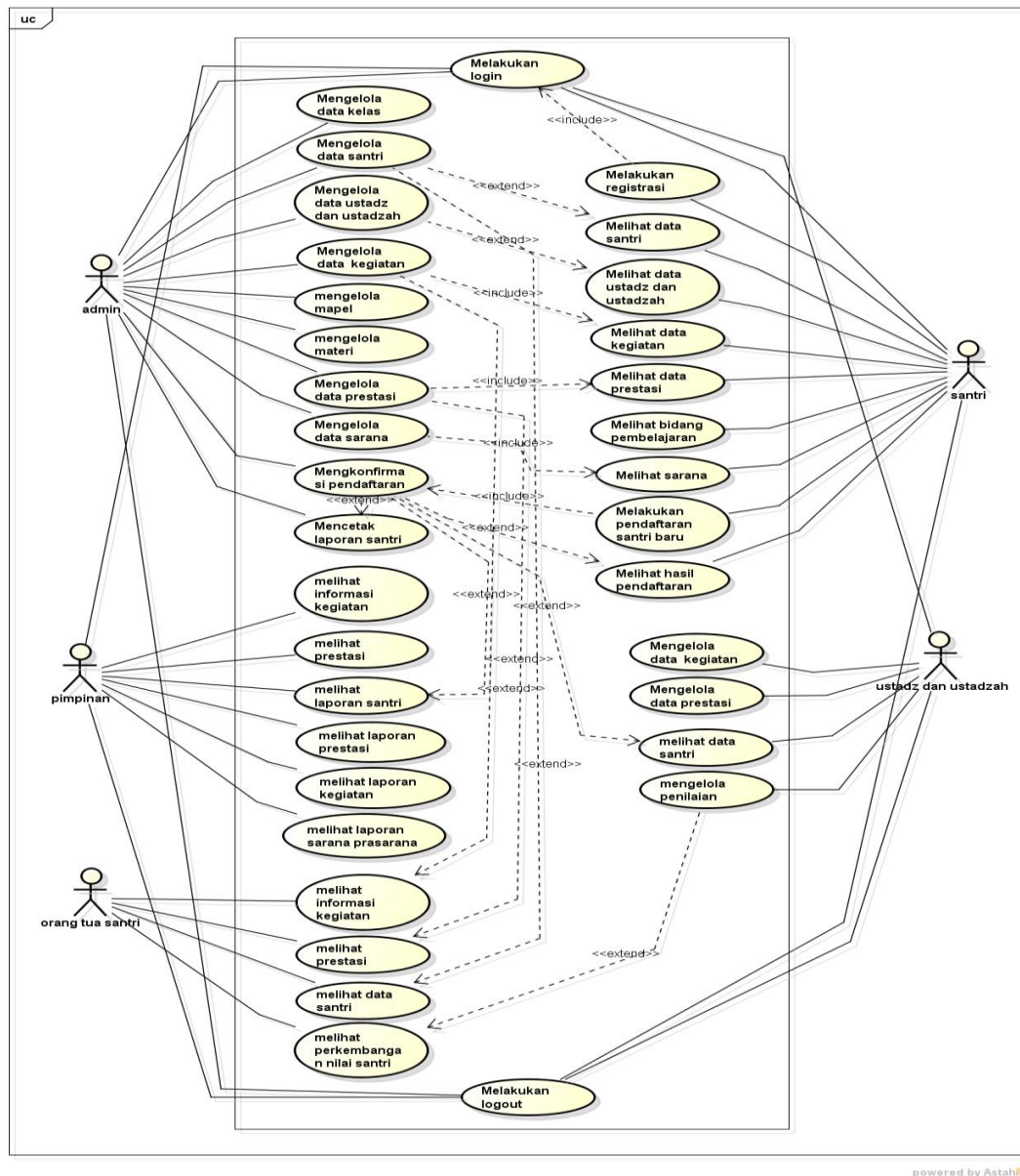


powered by Astah

**Gambar 3.1** Use Case Diagram Sistem Yang Berjalan

## 2. Rancangan Sistem Usulan

Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut, berdasarkan *use case description* dapat di lihat pada Gambar 3.2:

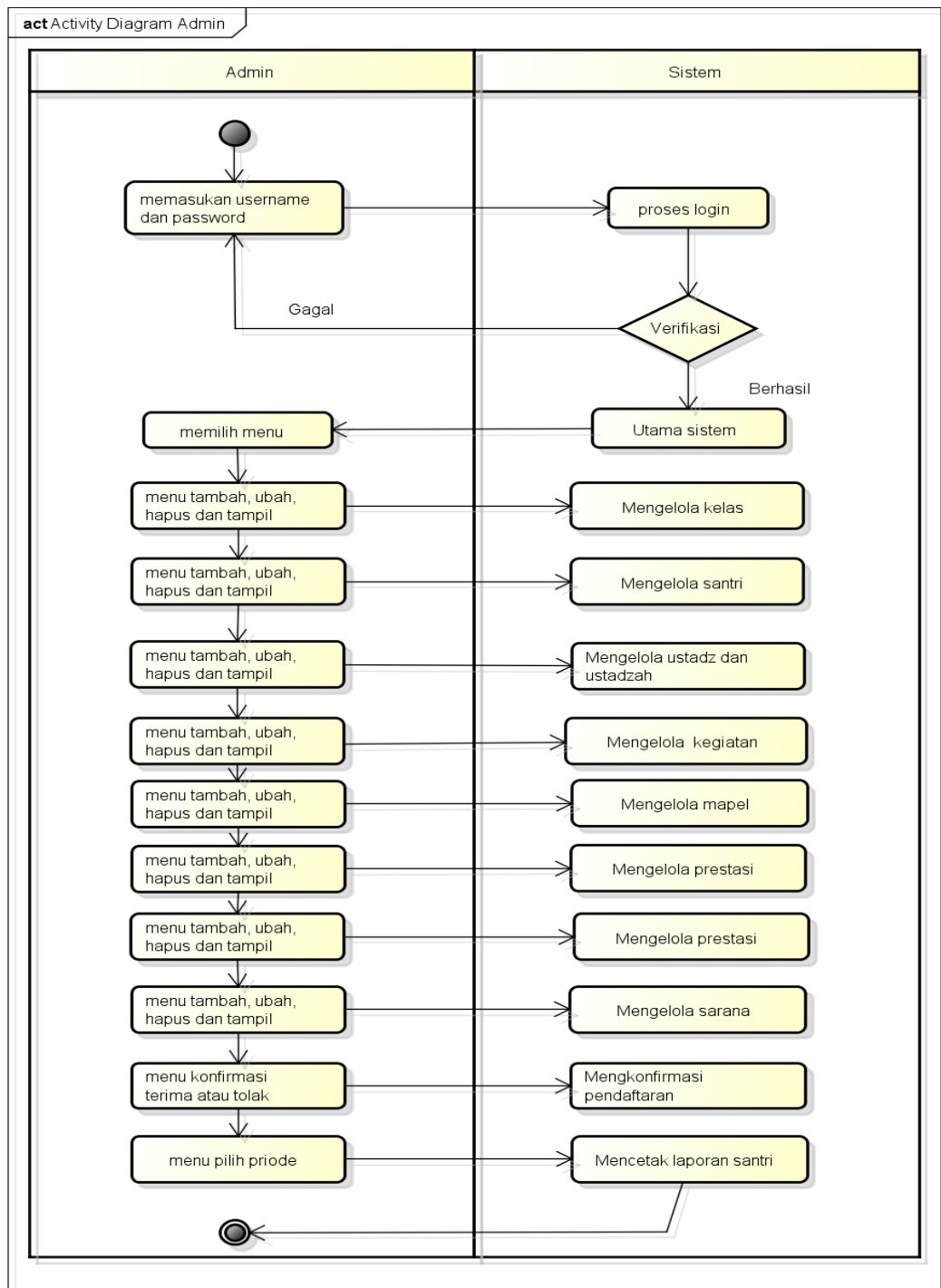


**Gambar 3.2 Use Case Diagram Sistem Yang Diusulkan**

### 3.2.3 Activity Diagram Usulan

Diagram aktivitas admin mendeskripsikan proses bisnis dan aliran kerja dengan mengelola data kelas, santri, guru, kegiatan, prestasi, sarana, mengkonfirmasi pendaftaran dan mencetak laporan. Pada bagian *activity* admin terdapat proses login dengan memasukkan username dan password kemudian pada sistem melakukan proses login, jika berhasil maka dapat menampilkan utama admin dan jika gagal dapat kembali ke bagian login, selanjutnya dapat memilih

menu dari mengelola data hingga melihat laporan. *Activity diagram* admin dapat dilihat pada Gambar 3.3.



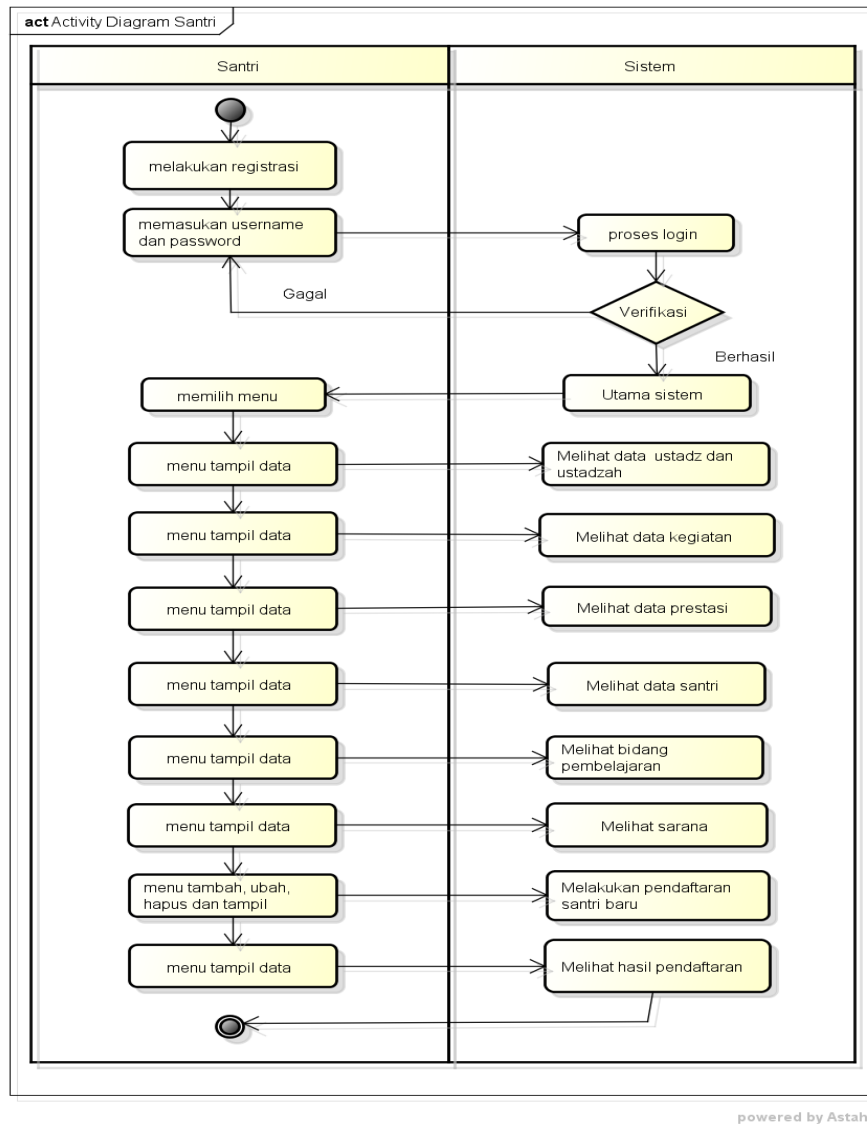
powered by Astah

**Gambar 3.3** Activity Diagram Admin

Diagram aktivitas santri mendeskripsikan proses bisnis dan aliran kerja dengan m data santri, guru, kegiatan, prestasi, sarana hingga melakukan



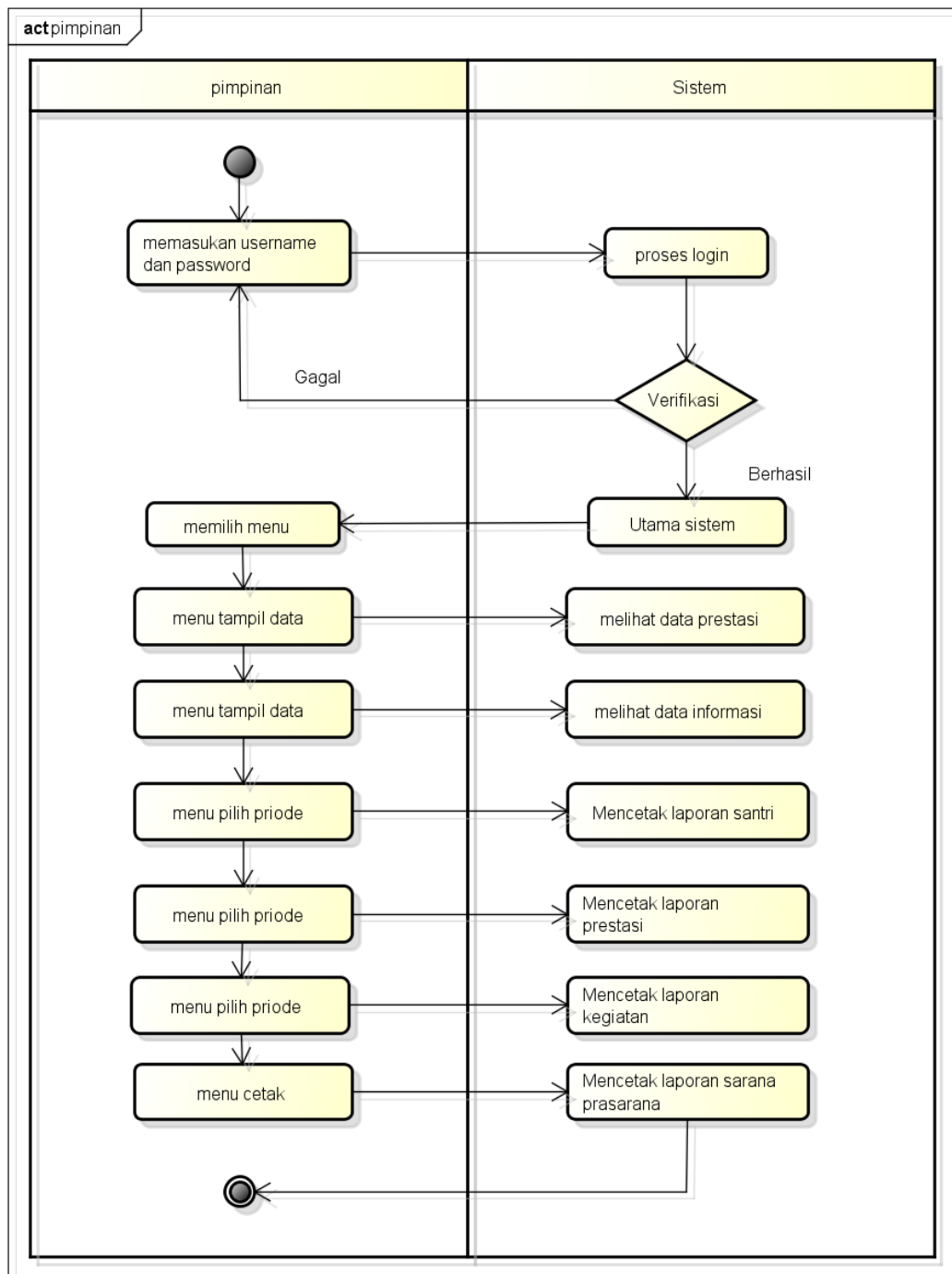
pendaftaran dan melihat hasil pendaftaran. Pada bagian *activity* santri terdapat proses registrasi dan login dengan memasukkan username dan password kemudian pada sistem melakukan proses login, jika berhasil maka dapat menampilkan utama santri dan jika gagal dapat kembali ke bagian login, selanjutnya dapat memilih menu. *Activity diagram* santri dapat dilihat pada Gambar 3.4.



**Gambar 3.4** *Activity Diagram* Santri

Diagram aktivitas pimpinan mendeskripsikan proses bisnis dan aliran kerja dengan data informasi, prestasi dan laporan santri. Pada bagian *activity* pimpinan terdapat proses registrasi dan login dengan memasukkan username dan password kemudian pada sistem melakukan proses login, jika berhasil maka dapat menampilkan utama pimpinan dan jika gagal dapat kembali ke bagian login, selanjutnya dapat memilih menu.

selanjutnya dapat memilih menu. *Activity diagram* pimpinan dapat dilihat pada Gambar 3.5.

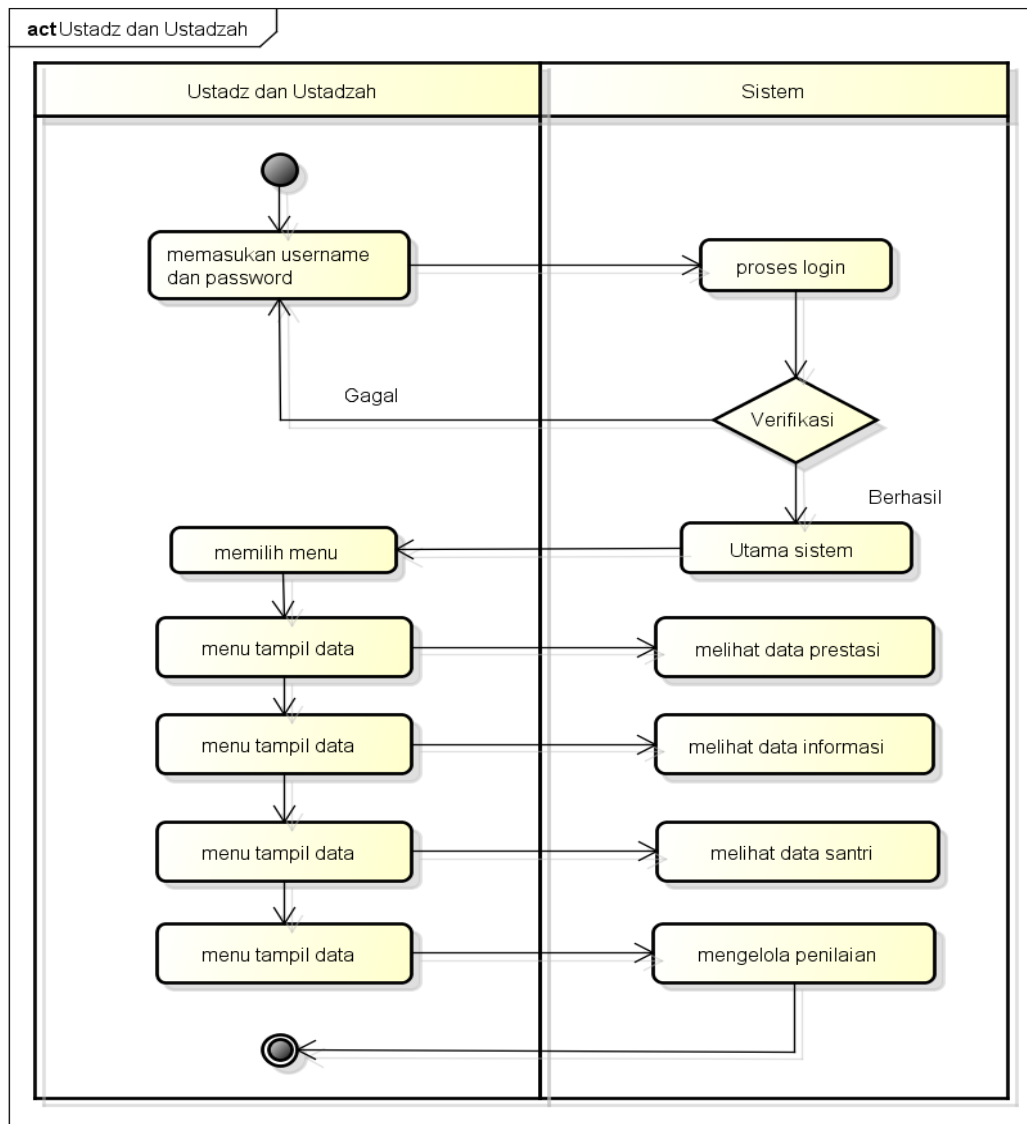


powered by Astah

**Gambar 3.5** Activity Diagram Pimpinan

Diagram aktivitas ustadz dan ustadzah mendeskripsikan proses bisnis dan aliran kerja dengan data informasi, prestasi dan data ustadz dan ustadzah. Pada

bagia *activity* pimpinan terdapat proses registrasi dan login dengan memasukkan username dan password kemudian pada sistem melakukan proses login, jika berhasil maka dapat menampilkan utama ustadz dan ustadzah dan jika gagal dapat kembali kebagian login, selanjutnya dapat memilih menu. *Activity diagram* ustadz dan ustadzah dapat dilihat pada Gambar 3.6.

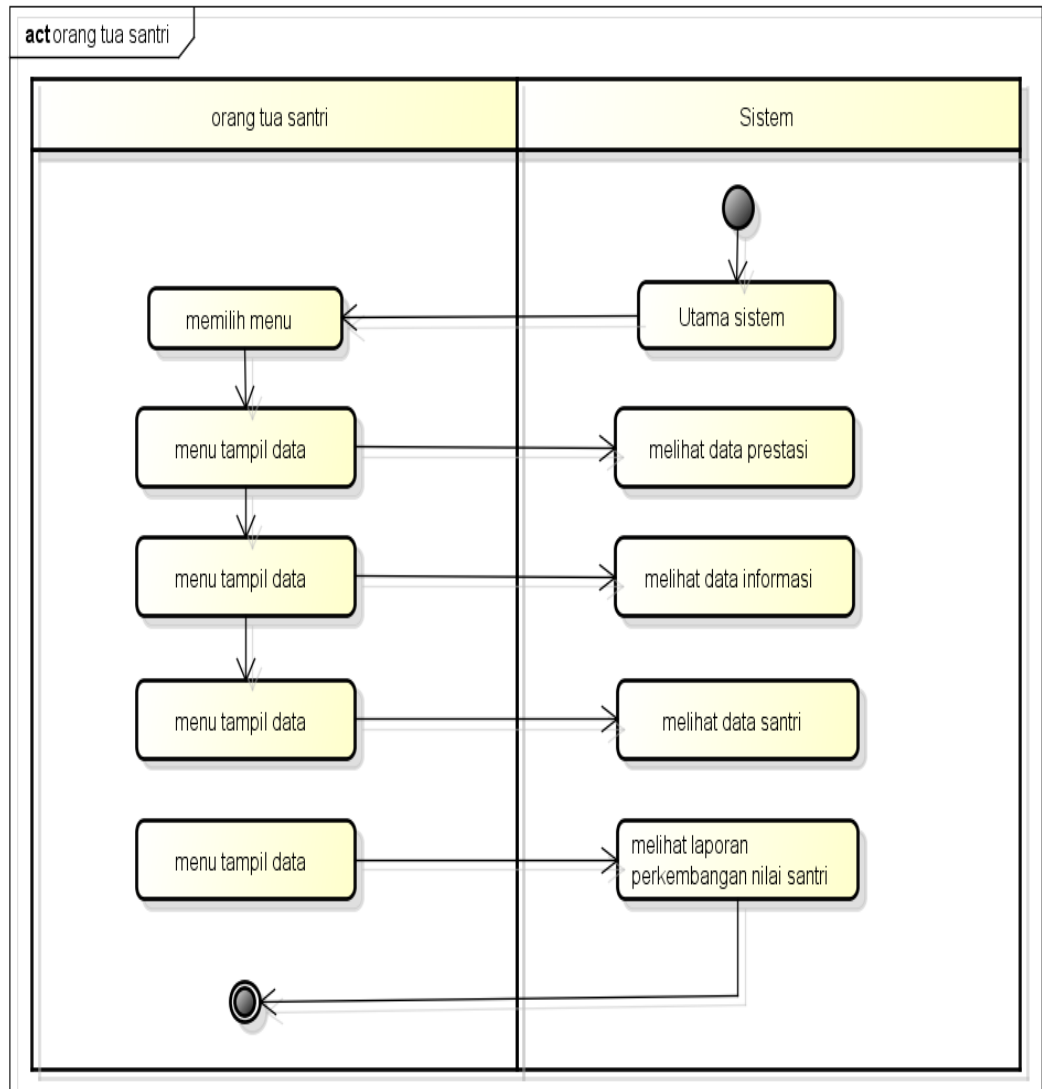


powered by Astah

**Gambar 3.6** *Activity Diagram* Ustadz dan Ustadzah

Diagram aktivitas orang tua santri mendeskripsikan proses bisnis dan aliran kerja dengan data informasi, prestasi dan data santri. Pada bagia *activity* orang tua santri terdapat proses registrasi dan login dengan memasukkan username dan password kemudian pada sistem melakukan proses login, jika berhasil maka dapat

menampilkan utama ustadz dan ustadzah dan jika gagal dapat kembali ke bagian login, selanjutnya dapat memilih menu. *Activity diagram* orang tua santri dapat dilihat pada Gambar 3.7.

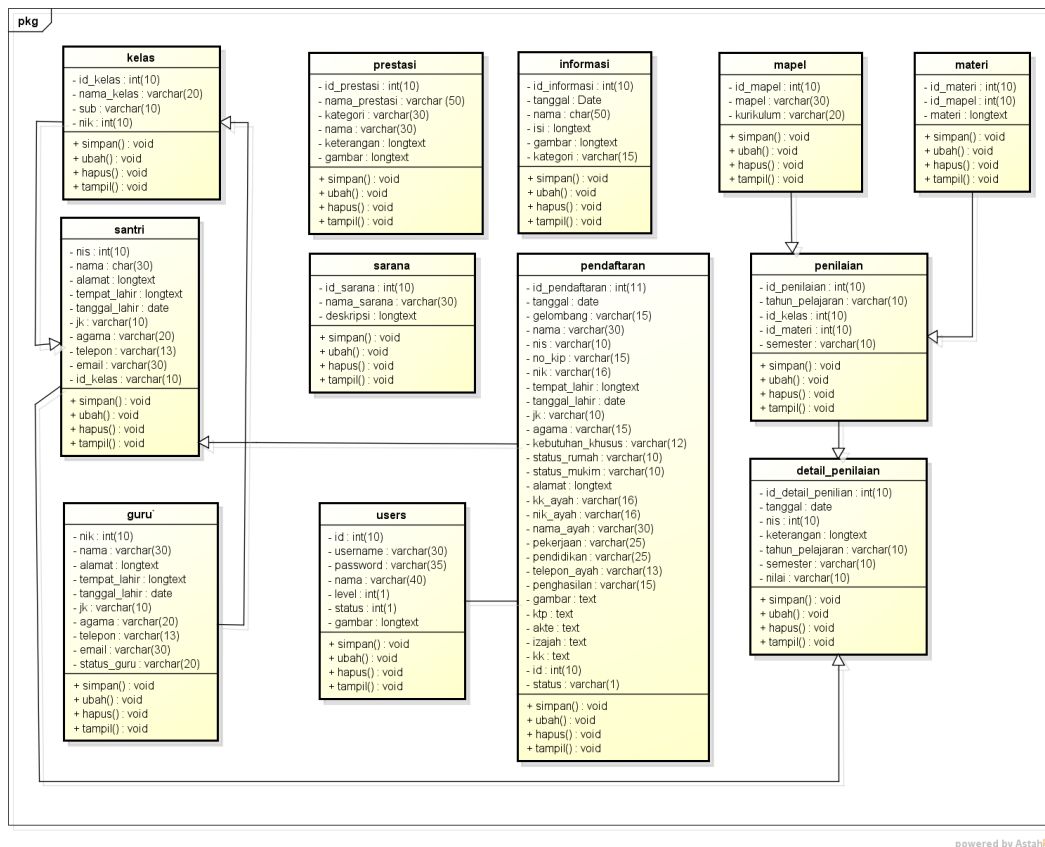


powered by Astah

**Gambar 3.7** Activity Diagram Orang Tua Santri

### 3.2.4 Class Diagram Usulan

*Class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan di buat untuk membangun sistem, berikut ini adalah *class diagram* pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8 Class Diagram

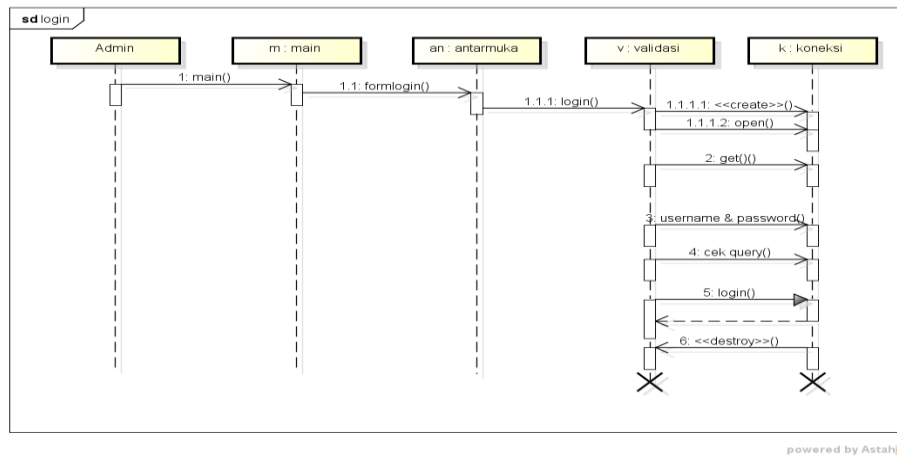
### 3.2.5 Sequence Diagram Usulan

*Sequence Diagram* adalah salah satu dari diagram-diagram yang ada pada UML, *sequence diagram* ini adalah diagram yang menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah *object*. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antara *object* serta sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Berikut adalah gambaran rancangan sistem menggunakan *Sequence Diagram*:

#### 1. Sequence Diagram Login

*Sequence diagram login* merupakan penggambaran aliran sistem dengan mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada bagian admin ke bagian berikutnya sesuai dengan fungsi dari *use case diagram*. Dimulai dari entitas admin menuju ke bagian main sebagai menu dan diteruskan ke bagian antarmuka dengan menampilkan form, kemudian terdapat proses validasi dengan menghubungkan ke bagian koneksi berupa *create*, *open get username* dan

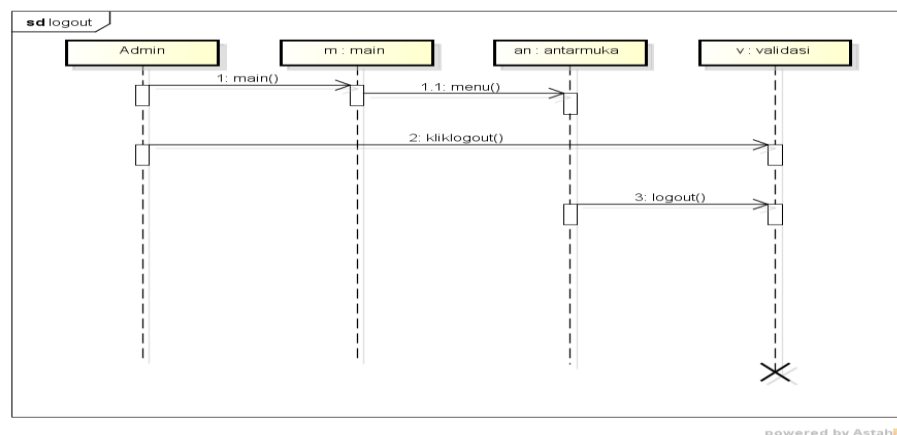
*password*, pengecekan query, *login* dan *destroy* untuk memutus jalur hidup sistem. Berikut adalah *sequence diagram login* pada Gambar 3.9:



**Gambar 3.9** *Sequence Diagram Login*

## 2. *Sequence Diagram Logout*

*Sequence diagram logout* merupakan penggambaran aliran sistem dengan mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada bagian admin ke bagian berikutnya dengan menghilangkan *session* status *logout*. Dimulai dari entitas admin menuju ke bagian main sebagai menu dan diteruskan ke bagian antarmuka dengan menampilkan form, kemudian terdapat proses validasi dengan proses *logout* untuk keluar sistem. Berikut erikut adalah *sequence diagram login* pada Gambar 3.10:

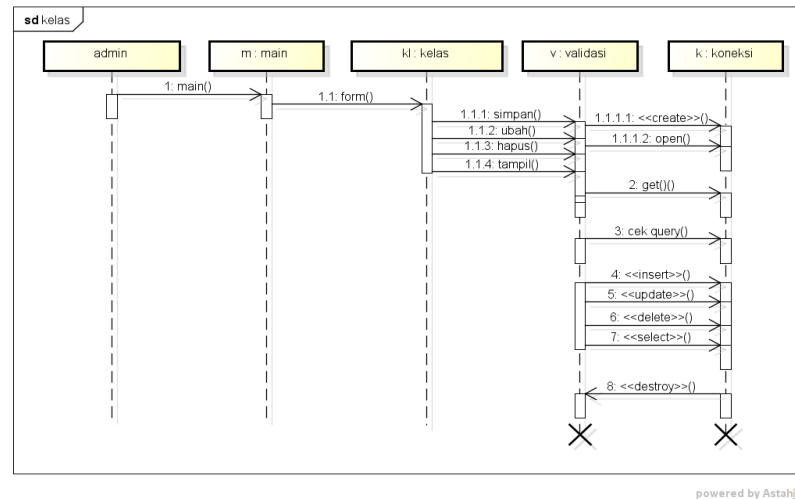


**Gambar 3.10** *Sequence Diagram Logout*

## 3. *Sequence Diagram Kelas*

*Sequence diagram kelas* merupakan penggambaran aliran sistem dengan mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada bagian admin ke bagian

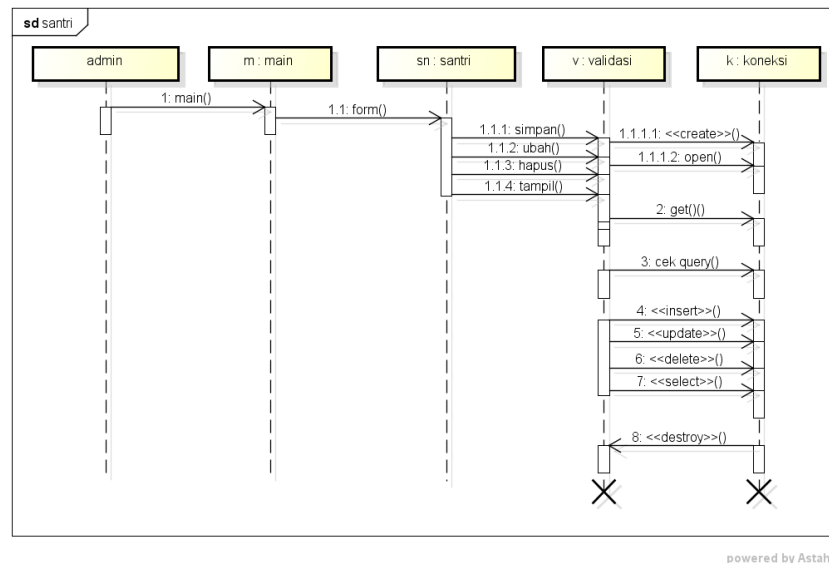
berikutnya dengan menambahkan data. Dimulai dari entitas admin menuju ke bagian main sebagai menu dan diteruskan ke bagian antarmuka dengan menampilkan form, kemudian terdapat proses validasi dengan menghubungkan ke bagian koneksi berupa *create*, *cek query*, *insert*, *update*, *delete*, *select* dan *destroy* untuk memutus jalur hidup sistem. Berikut adalah *sequence diagram* kelas pada Gambar 3.11.



**Gambar 3.11** *Sequence Diagram* Kelas

#### 4. *Sequence Diagram* Santri

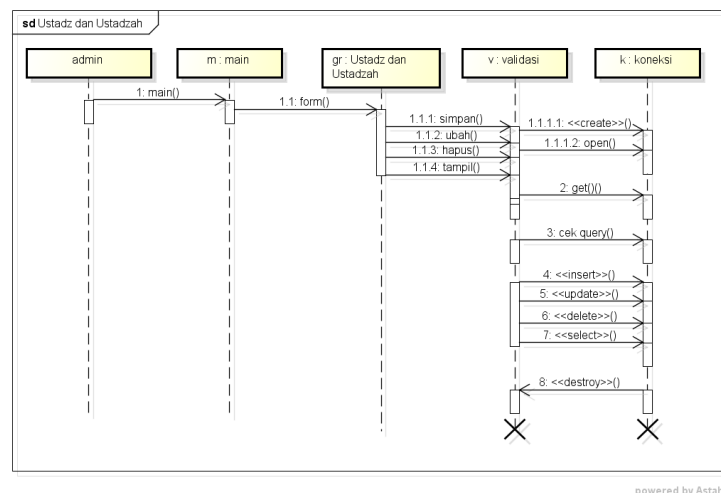
*Sequence diagram* santri yang merupakan penggambaran aliran sistem dengan mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada bagian admin ke bagian berikutnya hingga cek koneksi dan berhasil di proses. Dimulai dari admin menuju ke bagian main sebagai menu dan diteruskan ke bagian antarmuka dengan menampilkan form, kemudian terdapat proses validasi dengan menghubungkan ke bagian koneksi berupa *create*, *cek query*, *select* dan *destroy* untuk memutus jalur hidup sistem. Berikut adalah *sequence diagram* santri pada Gambar 3.12:



**Gambar 3.12** Sequence Diagram Santri

#### 5. Sequence Diagram Ustadz dan Ustadzah

Sequence diagram ustadz dan ustadzah yang merupakan penggambaran aliran sistem dengan mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada bagian admin kebagian berikutnya hingga cek koneksi dan berhasil di proses. Dimulai dari admin menuju ke bagian main sebagai menu dan diteruskan kebagian antarmuka dengan menampilkan form, kemudian terdapat prose validasi dengan menghubungkan kebagian koneksi berupa *create*, *cek query*, *select* dan *destroy* untuk memutus jalur hidup sistem. Berikut adalah *sequence diagram* guru pada Gambar 3.13:

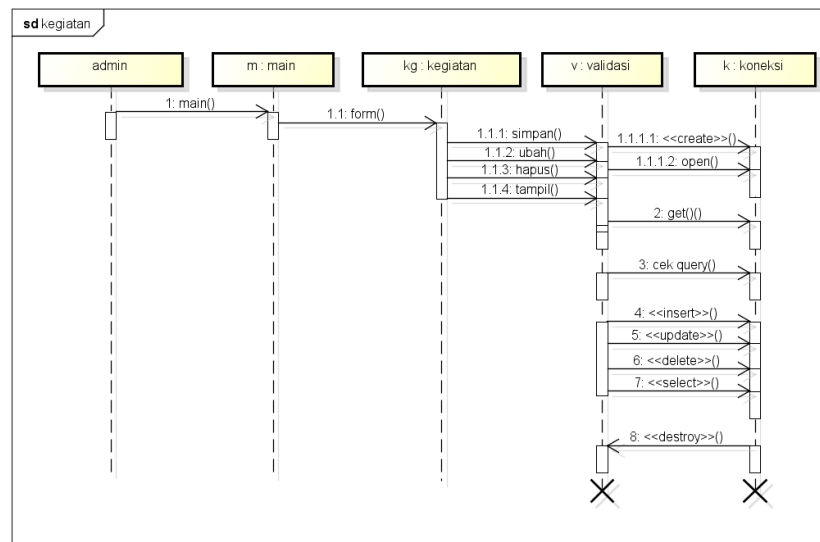


**Gambar 3.13** Sequence Diagram Ustadz dan Ustadzah



## 6. *Sequence Diagram* Kegiatan

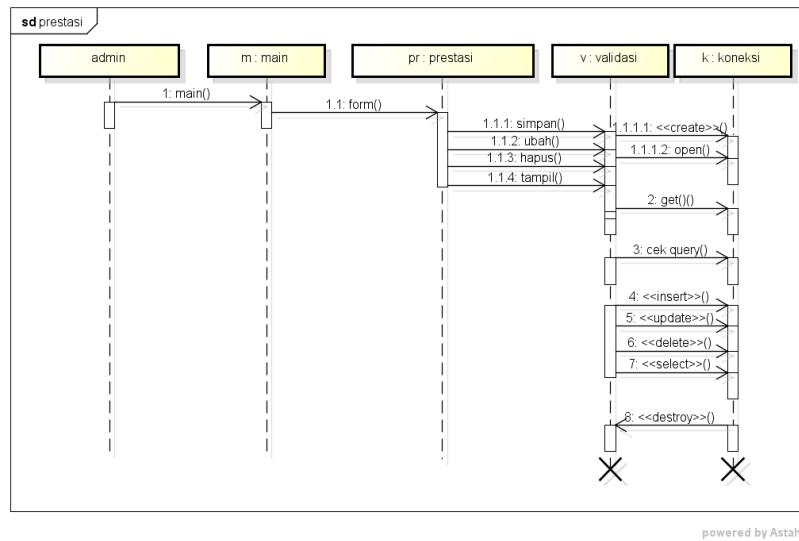
*Sequence diagram* kegiatan yang merupakan penggambaran aliran sistem dengan mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada bagian admin kebagian berikutnya hingga cek koneksi dan berhasil di proses. Dimulai dari admin menuju ke bagian main sebagai menu dan diteruskan kebagian antarmuka dengan menampilkan form, kemudian terdapat proses validasi dengan menghubungkan kebagian koneksi berupa *create*, *cek query*, *select* dan *destroy* untuk memutus jalur hidup sistem. Berikut adalah *sequence diagram* kegiatan pada Gambar 3.14:



**Gambar 3.14** *Sequence Diagram* Kegiatan

## 7. *Sequence Diagram* Prestasi

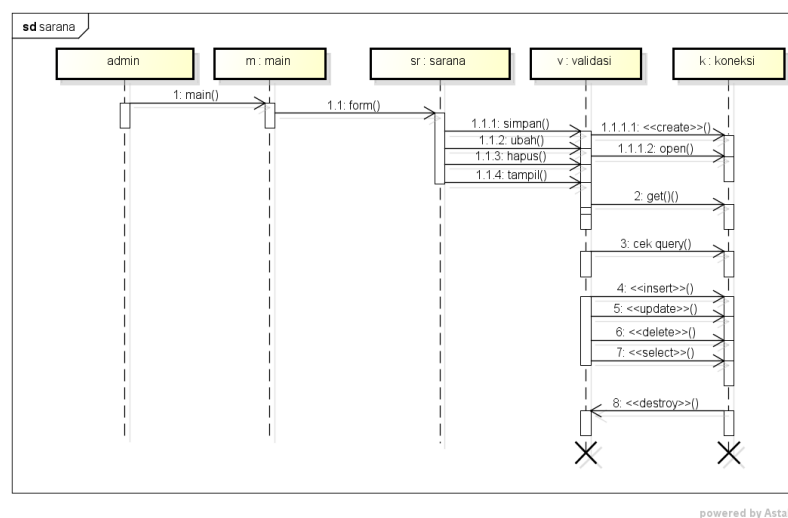
*Sequence diagram* prestasi yang merupakan penggambaran aliran sistem dengan mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada bagian admin kebagian berikutnya hingga cek koneksi dan berhasil di proses. Dimulai dari admin menuju ke bagian main sebagai menu dan diteruskan kebagian antarmuka dengan menampilkan form, kemudian terdapat proses validasi dengan menghubungkan kebagian koneksi berupa *create*, *cek query*, *select* dan *destroy* untuk memutus jalur hidup sistem. Berikut adalah *sequence diagram* prestasi pada Gambar 3.15:



**Gambar 3.15** Sequence Diagram Prestasi

## 8. Sequence Diagram Sarana

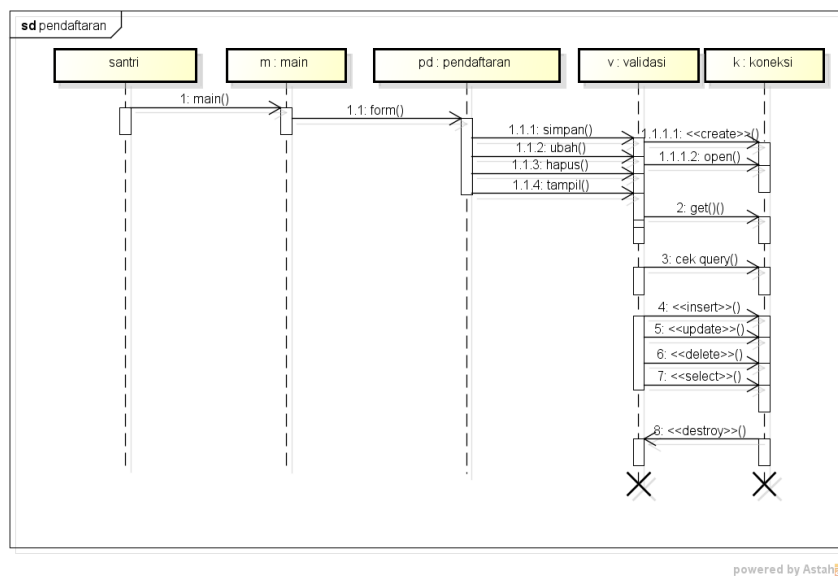
Sequence diagram sarana yang merupakan penggambaran aliran sistem dengan mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada bagian admin ke bagian berikutnya hingga cek koneksi dan berhasil di proses. Dimulai dari admin menuju ke bagian main sebagai menu dan diteruskan ke bagian antarmuka dengan menampilkan form, kemudian terdapat proses validasi dengan menghubungkan ke bagian koneksi berupa *create*, *cek query*, *select* dan *destroy* untuk memutus jalur hidup sistem. Berikut adalah *sequence diagram* sarana pada Gambar 3.16:



**Gambar 3.16** Sequence Diagram Sarana

### 9. Sequence Diagram Pendaftaran

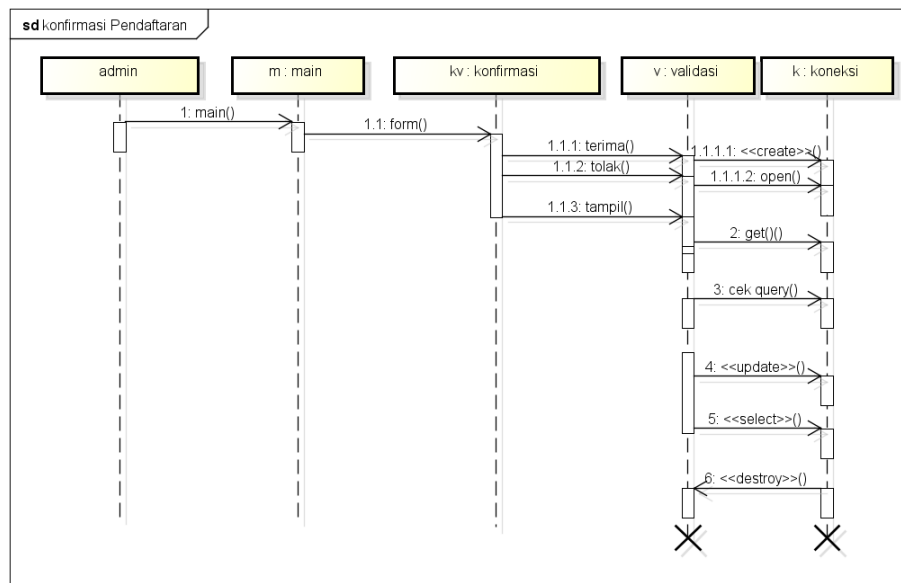
*Sequence diagram* pendaftaran yang merupakan penggambaran aliran sistem dengan mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada bagian admin ke bagian berikutnya hingga cek koneksi dan berhasil di proses. Dimulai dari admin menuju ke bagian main sebagai menu dan diteruskan ke bagian antarmuka dengan menampilkan form, kemudian terdapat proses validasi dengan menghubungkan ke bagian koneksi berupa *create*, *cek query*, *select* dan *destroy* untuk memutus jalur hidup sistem. Berikut adalah *sequence diagram* pendaftaran pada Gambar 3.17:



**Gambar 3.17** Sequence Diagram Pendaftaran

### 10. Sequence Diagram Konfirmasi Pendaftaran

*Sequence diagram* konfirmasi pendaftaran merupakan penggambaran aliran sistem dengan mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada bagian admin ke bagian berikutnya dengan mengkonfirmasi pendaftaran hingga cek koneksi dan berhasil di proses, berikut adalah *sequence diagram* mengkonfirmasi pendaftaran pada Gambar 3.18.

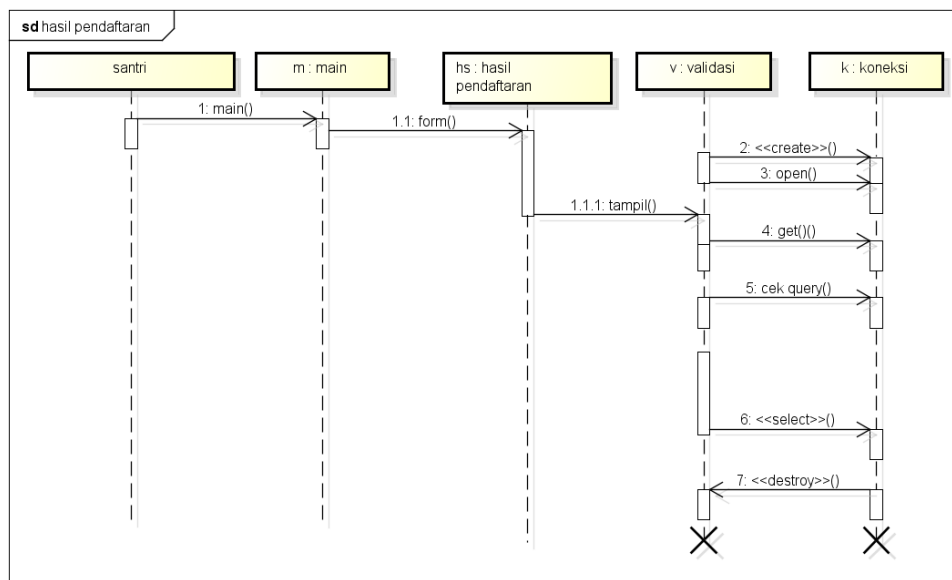


powered by Astah

**Gambar 3.18** Sequence Diagram Konfirmasi Pendaftaran

#### 11. Sequence Diagram Hasil Pendaftaran

Sequence diagram hasil pendaftaran yang merupakan penggambaran aliran sistem dengan mengirimkan *message* pada garis waktu hidup kebagian berikutnya dengan menampilkan data status pendaftaran, berikut adalah *sequence diagram* hasil pendaftaran pada Gambar 3.19:

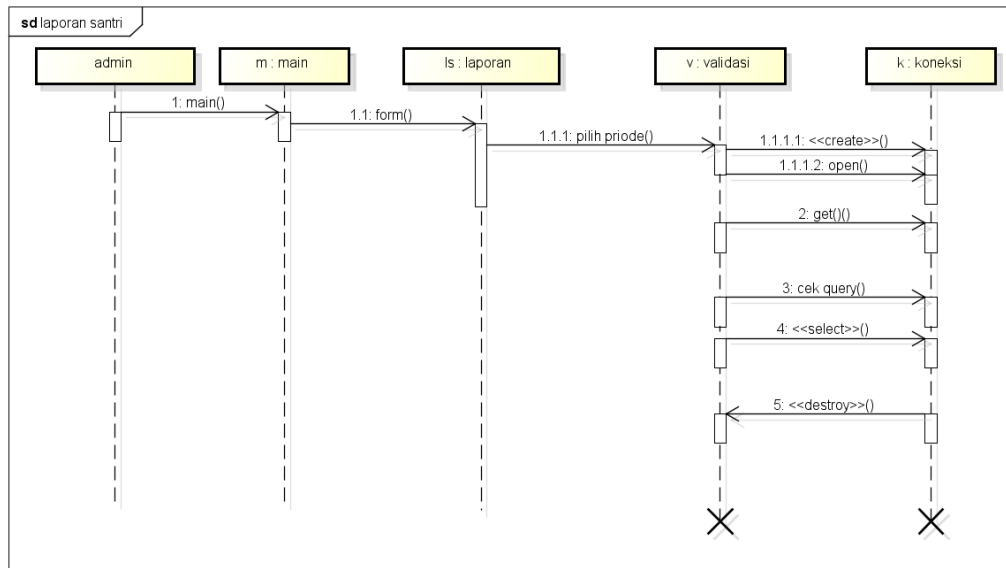


powered by Astah

**Gambar 3.19** Sequence Diagram Hasil Pendaftaran

## 12. Sequence Diagram Laporan Data Santri

*Sequence diagram* laporan yang merupakan penggambaran aliran sistem dengan mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada admin ke bagian berikutnya dengan menampilkan pilihan priode cetak, berikut adalah *sequence diagram* laporan pada Gambar 3.20:



powered by Astah

**Gambar 3.20** Sequence Diagram Laporan Data Santri

### 3.2.6 Kamus Data

Kamus data bagian dari pendeskripsian terhadap tabel-tabel yang digunakan pada sistem yang dibagun seperti berikut :

#### 1. Tabel Users

Nama Database : ponpes\_darussaadah

Nama Tabel : users

Kunci Utama : id\_users

**Tabel 3.2** Tabel users

No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	id_users	Int	10	Sebagai id user
2	username	varchar	30	Sebagai username
3	password	varchar	35	Sebagai password
4	nama	varchar	25	Sebagai nama
5	level	int	1	Sebagai level
6	status	int	1	Sebagai status
7	alamat	longtext	-	Sebagai alamat
8	Gambar	longtext	-	Sebagai gambar

## 2. Tabel Santri

Nama Database : ponpes\_darussaadah

Nama Tabel : santri

Kunci Utama : id\_santri

**Tabel 3.3** Tabel Santri

No.	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	Nis	int	10	Sebagai NIS
2	Nama	varchar	30	Sebagai nama
3	Telepon	varchar	13	Sebagai telepon
4	Alamat	longtext	-	Sebagai alamat
5	tempat_lahir	longtext	-	Sebagai tempat lahir
6	tanggal_lahir	date	-	Sebagai tanggal lahir
7	Jk	varchar	10	Sebagai jenis kelamin
8	Agama	varchar	20	Sebagai agama
9	Email	varchar	30	Sebagai email
10	Id_kelas	int	10	Sebagai id kelas

## 3. Tabel Guru

Nama Database : ponpes\_darussaadah

Nama Tabel : guru

Kunci Utama : id\_guru

**Tabel 3.4** Tabel Guru

No.	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	Nik	int	10	Sebagai NIK
2	Nama	varchar	30	Sebagai nama
3	Telepon	varchar	13	Sebagai telepon
4	Alamat	longtext	-	Sebagai alamat
5	tempat_lahir	longtext	-	Sebagai tempat lahir
6	tanggal_lahir	date	-	Sebagai tanggal lahir
7	Jk	varchar	10	Sebagai jenis kelamin
8	Agama	varchar	20	Sebagai agama
9	Emal	varchar	30	Sebagai email
10	Status_guru	varchar	20	Sebagai status guru

#### 4. Tabel Kelas

Nama Database : ponpes\_darussaadah

Nama Tabel : kelas

Kunci Utama : id\_kelas

**Tabel 3.5** Tabel Kelas

No.	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	id_kelas	Int	10	Sebagai id kelas
2	nama_kelas	varchar	20	Sebagai nama kelas
3	Sub	varchar	10	Sebagai sub kelas
4	nik	Int	10	Sebagai NIK_guru

#### 5. Tabel Informasi

Nama Database : ponpes\_darussaadah

Nama Tabel : Informasi

Kunci Utama : id\_informasi

**Tabel 3.6** Tabel Informasi

No.	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	id_informasi	Int	10	Sebagai kunci utama
2	nama	char	50	Sebagai nama informasi
3	kategori	varchar	30	Sebagai kategori
4	Tanggal	date	-	Sebagai tanggal simpan
5	Isi	longtext	-	Sebagai isi informasi
6	Gambar	longtext	-	Sebagai gambar informasi

#### 6. Tabel Prestasi

Nama Database : ponpes\_darussaadah

Nama Tabel : prestasi

Kunci Utama : id\_prestasi

**Tabel 3.7** Tabel Prestasi

No.	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	id_prestasi	Int	10	Sebagai kunci utama
2	Nama_prestasi	varchar	50	Sebagai nama prestasi
3	kategori	varchar	30	Sebagai kategori
4	Nama_siswa	varchar	30	Sebagai nama siswa
5	Keterangan	longtext	-	Sebagai keterangan
6	Gambar	longtext	-	Sebagai gambar

## 7. Tabel Sarana

Nama Database : ponpes\_darussaadah

Nama Tabel : sarana

Kunci Utama : id\_sarana

**Tabel 3.8** Tabel Sarana

No.	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	id_sarana	Int	10	Sebagai kunci utama
2	nama_sarana	varchar	30	Sebagai nama sarana
3	deskripsi	longtext	-	Sebagai deskripsi

## 8. Tabel Pendaftaran

Nama Database : ponpes\_darussaadah

Nama Tabel : pendaftaran

Kunci Utama : id\_pendaftaran

**Tabel 3.9** Tabel Pendaftaran

No.	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	id_pendaftaran	Int	11	Sebagai id pendaftaran
2	tanggal	date	-	Sebagai tanggal
3	gelombang	varchar	15	Sebagai gelombang
4	nama	varchar	30	Sebagai nama
5	nisn	varchar	10	Sebagai nisn
6	no_kip	varchar	15	Sebagai no kip
7	nik	varchar	16	Sebagai nik
8	tempat_lahir	longtext	-	Sebagai tempat lahir
9	tanggal_lahir	date	-	Sebagai tanggal lahir
10	jk	varchar	10	Sebagai jenis kelamin
11	agama	varchar	15	Sebagai agama
12	kebutuhan_khusus	varchar	12	Sebagai kebutuhan khusus
13	status_rumah	varchar	10	Sebagai status rumah
14	status_mukim	varchar	10	Sebagai status mukim
15	alamat	longtext	-	Sebagai alamat
16	kk_ayah	varchar	16	Sebagai kk ayah
17	nik_ayah	varchar	16	Sebagai nik ayah
18	nama_ayah	varchar	30	Sebagai nama ayah
19	Pekerjaan	varchar	25	Sebagai pekerjaan
20	pendidikan	varchar	25	Sebagai pendidikan
21	telepon_ayah	varchar	13	Sebagai telepon ayah
22	penghasilan	varchar	15	Sebagai penghasilan
23	gambar	text	-	Sebagai pas foto
24	Ktp	text	-	Sebagai foto ktp
25	akte	text	-	Sebagai foto akte



26	izajah	text	-	Sebagai foto izajah
27	kk	text	-	Sebagai foto kk
28	Id	text	-	Sebagai id
29	status	text	-	Sebagai status

### 9. Tabel Mepel

Nama Database : ponpes\_darussaadah

Nama Tabel : mepel

Kunci Utama : id\_mepel

**Tabel 3.10** Tabel Mepel

No.	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	id_mepel	Int	10	Sebagai kunci utama
2	mepel	varchar	30	Sebagai nama matapelajaran
3	kurikulum	varchar	q0	Sebagai kurikulum

### 10. Tabel Materi

Nama Database : ponpes\_darussaadah

Nama Tabel : materi

Kunci Utama : id\_materi

**Tabel 3.11** Tabel Materi

No.	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	id_materi	Int	10	Sebagai kunci utama
2	id_mepel	Int	10	Sebagai id mepel
3	materi	longtext	-	Sebagai materi

### 11. Tabel Penilaian

Nama Database : ponpes\_darussaadah

Nama Tabel : penilaian

Kunci Utama : id\_penilaian

**Tabel 3.12** Tabel Penilaian

No.	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	id_penilaian	Int	10	Sebagai kunci utama
2	tahun_pelajaran	varchar	10	Sebagai tahun pelajaran
3	id_kelas	Int	10	Sebagai id kelas
4	id_materi	Int	10	Sebagai id materi
5	semester	varchar	10	Sebagai semester

## 12. Tabel Detail Penilaian

Nama Database : ponpes\_darussaadah

Nama Tabel : detail\_penilaian

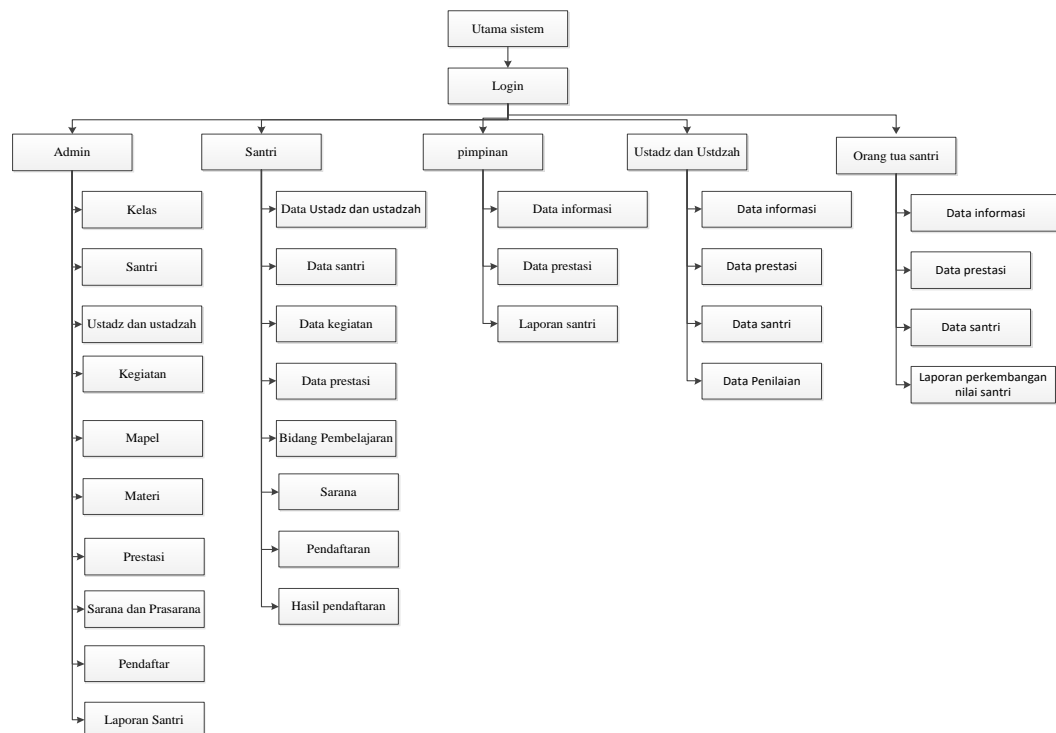
Kunci Utama : id\_detail\_penilaian

**Tabel 3.13** Tabel Detail Penilaian

No.	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	id_detail_penilaian	Int	10	Sebagai kunci utama
2	tanggal	date	-	Sebagai tanggal
3	id_penilaian	longtext	-	Sebagai id penilaian
4	nis	Int	10	Sebagai nis
5	nilai	varchar	10	Sebagai nilai
6	keterangan	Longtext	-	Sebagai keterangan
7	tahun_pelajaran	varchar	10	Sebagai tahun pelajaran
8	semester	varchar	10	Sebagai semester

### 3.2.7 Desain HIPO

*Desain Hierarchy Plus Input Output* digambarkan untuk mempermudah melihat hubungan antar fungsi dan menjelaskan input setiap bagian utama tampilan sistem dan selanjutnya kemenu setiap bagian aktor, berikut merupakan desain HIPO:



**Gambar 3.21** Desain HIPO

### 3.2.8 Rancangan Interface

Desain *interface* digunakan untuk menggambarkan rancangan sistem kedalam bentuk form-form yang mudah dipahami oleh pengguna, berikut adalah desain *interface*:

#### 3.2.8.1 Rancangan Bagian Admin

##### 1. Rancangan Login

Rancangan tampilan *login* merupakan bagian untuk dapat masuk kebagian berikutnya yang dapat dilihat pada Gambar 3.22.

The screenshot shows a web browser window titled 'A Web Page'. The address bar contains 'http://'. Below the address bar is a navigation bar with a circular profile icon, the name 'DARUSSA'ADAH PUTRI', and menu items: 'BERANDA', 'TENTANG', 'KEGIATAN', 'AKADEMIK', 'KONTAK', and 'MASUK'. The main content area is titled 'Masuk Sistem' and contains a login form with three input fields: 'Username', 'Password', and a 'Button'. Below the form are two links: 'Belum punya akun ?' and 'Registrasi disini !'.

**Gambar 3.22** Rancangan Login

##### 2. Rancangan Kelas

Rancangan kelas merupakan tampilan yang digunakan untuk menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data seperti pada Tabel 3.23.

The screenshot shows an admin dashboard titled 'Data Kelas'. The browser window is titled 'A Web Page'. The navigation bar includes a profile icon, the name 'P O N P E S DARUSSA'ADAH', and notification and user icons. A sidebar menu on the left lists: 'Admin', 'Menu', 'Dashboard', 'Kelas', 'Santri', 'Guru', 'Kegiatan', 'Prestasi', 'Sarana & Prasarana', 'Pendaftaran', 'Pendaftaran', and 'Laporan'. The main content area is titled 'Data Kelas DashboardData Kelas' and contains a message 'Isi data dengan benar !' followed by three input fields labeled 'Nama Kelas', 'Kelas', and 'Nama Wali Kelas', and a 'Simpan' button.

**Gambar 3.23** Rancangan Tampilan Kelas

### 3. Rancangan Santri

Rancangan santri merupakan tampilan yang digunakan untuk menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data seperti pada Tabel 3.24.

**Gambar 3.24** Rancangan Santri

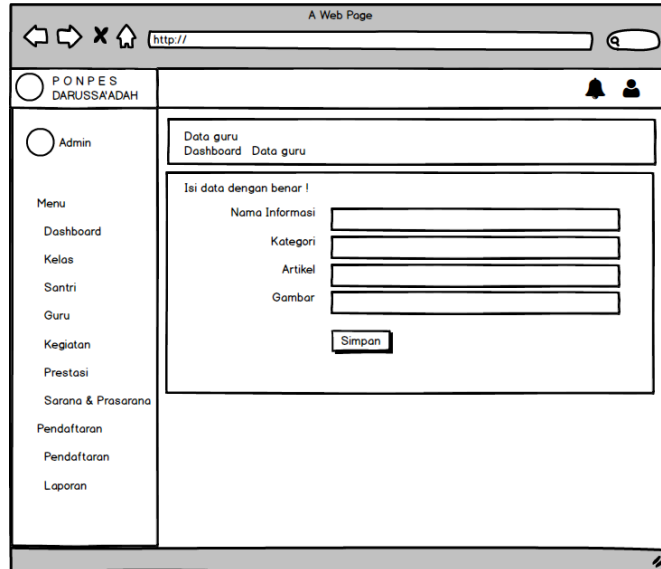
### 4. Rancangan Ustadz dan Ustadzah

Rancangan ustadz dan ustadzah digunakan untuk mengelola data seperti menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data yang dapat dilihat pada Gambar 3.25.

**Gambar 3.25** Rancangan Ustadz dan Ustadzah

## 5. Rancangan Kegiatan

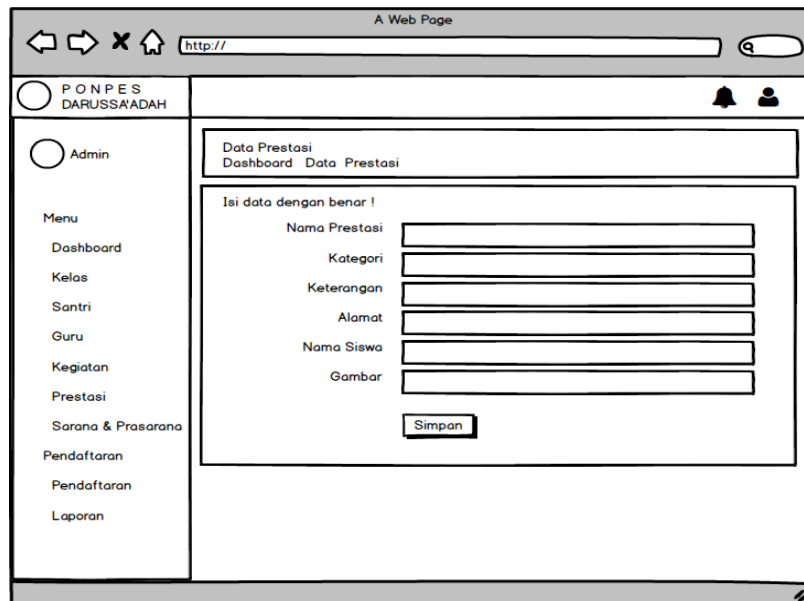
Rancangan kegiatan digunakan untuk mengelola data seperti menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data yang dapat dilihat pada Gambar 3.26.



**Gambar 3.26** Rancangan Kegiatan

## 6. Rancangan Prestasi

Rancangan prestasi digunakan untuk mengelola data seperti menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data yang dapat dilihat pada Gambar 3.27.



**Gambar 3.27** Rancangan Prestasi

## 7. Rancangan Sarana dan Prasarana

Rancangan sarana dan prasarana digunakan untuk mengelola data seperti menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data yang dapat dilihat pada Gambar 3.28.

The screenshot shows a web browser window titled 'A Web Page' with a URL bar containing 'http://'. The page header includes the logo 'PON PES DARUSSA'ADAH' and navigation icons. A left sidebar menu lists: Admin, Menu, Dashboard, Kelas, Santri, Guru, Kegiatan, Prestasi, Sarana & Prasarana, Pendaftaran, and Laporan. The main content area is titled 'Tambah Data Sarana dan Prasarana Dashboard/Tambah Data Sarana dan Prasarana' and contains a message 'Isi data dengan benar !'. Below the message are two input fields labeled 'Nama sarana' and 'Deskripsi', and a 'Simpan' button.

**Gambar 3.28** Rancangan Sarana dan Prasarana

## 8. Rancangan Konfirmasi Pendaftaran Santri

Rancangan konfirmasi pendaftaran santri digunakan untuk mengelola data seperti menerima atau menolak data yang dapat dilihat pada Gambar 3.29.

The screenshot shows a web browser window titled 'A Web Page' with a URL bar containing 'http://'. The page header includes the logo 'PON PES DARUSSA'ADAH' and navigation icons. A left sidebar menu lists: Admin, Menu, Dashboard, Kelas, Santri, Guru, Kegiatan, Prestasi, Sarana & Prasarana, Pendaftaran, and Laporan. The main content area is titled 'Data Pendaftaran Dashboard/Data Pendaftaran' and displays a table with the following columns: No, Gelo, N, X, N, Ni, Jenis, Temp, Tongg, Kebutuhan, Status, Statu, Ali, NIK, Nam, Pek, Penc, Tel, Pen, Pos, I, A, R, I, 2, St.

**Gambar 3.29** Rancangan Pendaftaran Santri

## 9. Rancangan Laporan Data Santri

Rancangan laporan data santri digunakan untuk mencetak data hasil permohonan berdasarkan periode yang dipilih, dilihat pada Gambar 3.30.

**Gambar 3.30** Rancangan Laporan Data Santri

### 3.2.8.2 Rancangan Bagian Santri

#### 1. Rancangan Registrasi

Rancangan registrasi merupakan bagian untuk menambahkan data akun user dengan tujuan agar dapat masuk kebagian utama sistem berikutnya yang dapat dilihat pada Gambar 3.31.

**Gambar 3.31** Rancangan Registrasi

## 2. Rancangan Login

Rancangan *login* merupakan bagian untuk dapat masuk kebagian berikutnya yang dapat dilihat pada Gambar 3.32.

**Gambar 3.32** Rancangan Login

## 3. Rancangan Data Ustadz dan Ustadzah

Rancangan data ustadz dan ustadzah digunakan untuk menampilkan data yang dapat dilihat pada Gambar 3.33.

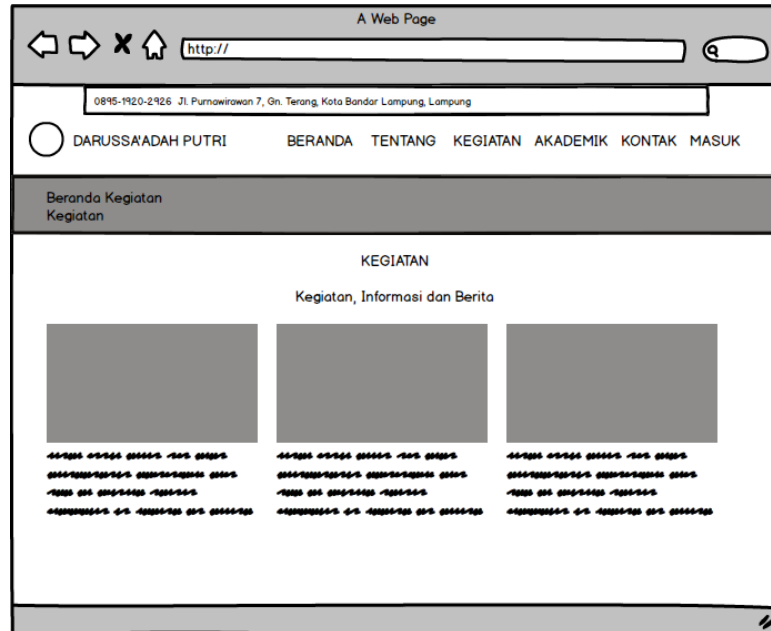
No.	NIK	Nama Lengkap	Telepon	Email	Jabatan

**Gambar 3.33** Rancangan Data Ustadz dan Ustadzah



#### 4. Rancangan Data Kegiatan

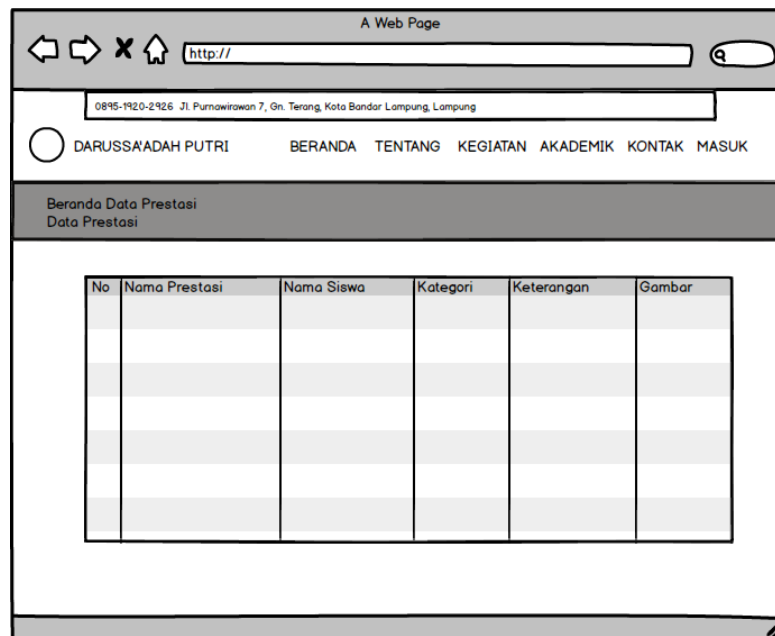
Rancangan data kegiatan digunakan untuk menampilkan data yang dapat dilihat pada Gambar 3.34.



**Gambar 3.34** Rancangan Data Kegiatan

#### 5. Rancangan Data Prestasi

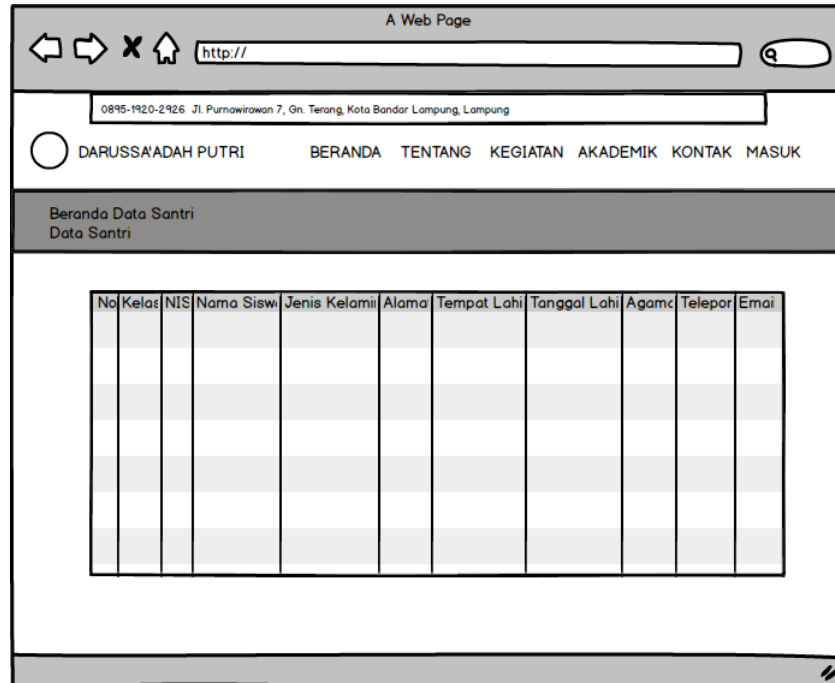
Rancangan data prestasi digunakan untuk menampilkan data yang dapat dilihat pada Gambar 3.35.



**Gambar 3.35** Rancangan Data Prestasi

## 6. Rancangan Santri

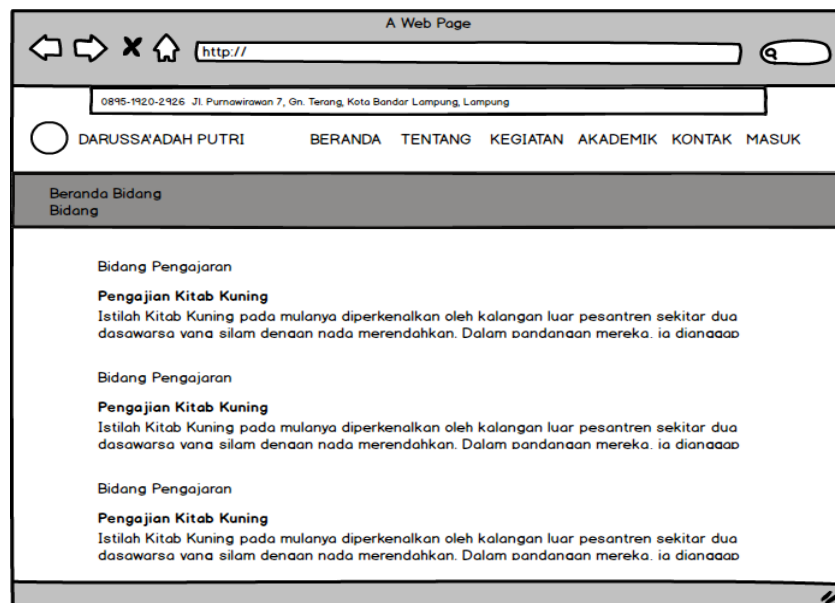
Rancangan santri merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan data seperti pada Tabel 3.36.



**Gambar 3.36** Rancangan Santri

## 7. Rancangan Bidang Pembelajaran

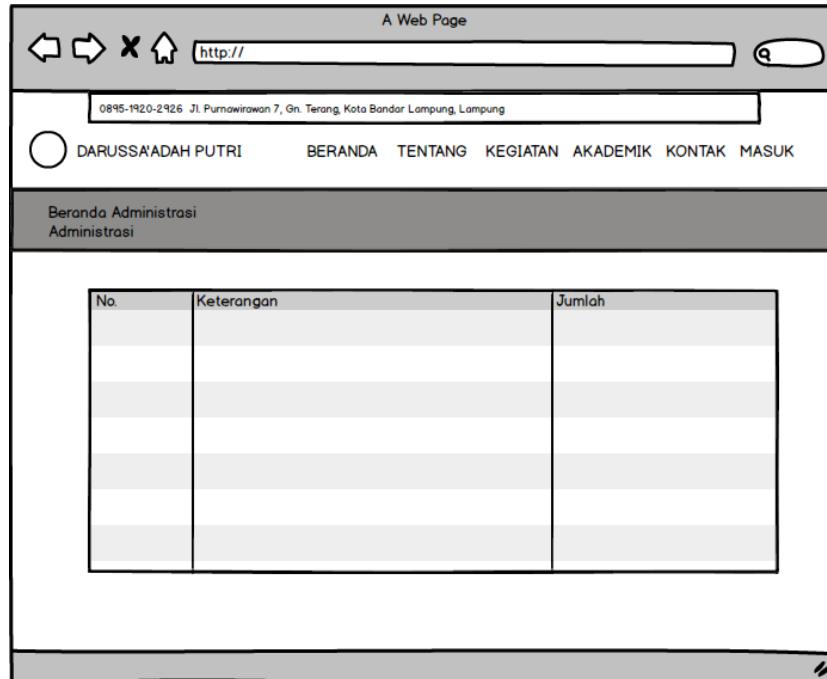
Rancangan bidang pembelajaran merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan data seperti pada Tabel 3.37.



**Gambar 3.37** Rancangan Bidang Pembelajaran

## 8. Rancangan Administrasi

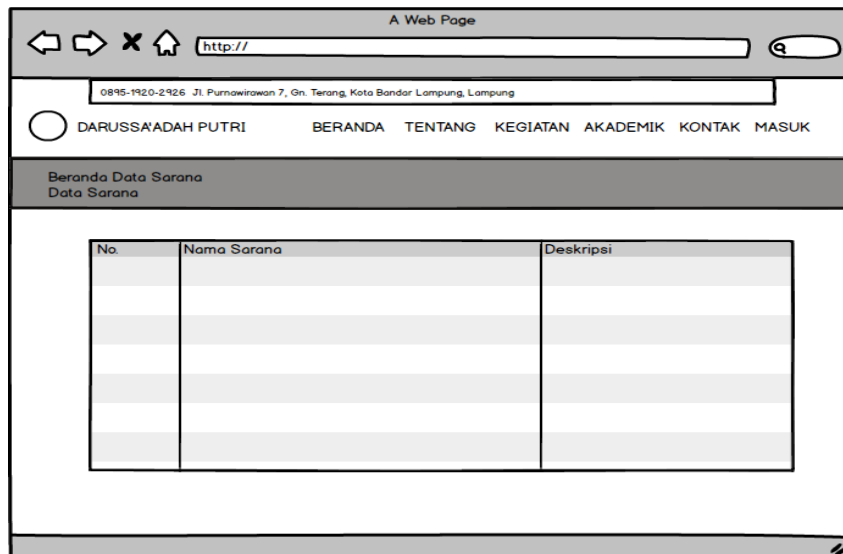
Rancangan administrasi merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan data seperti pada Tabel 3.38.



**Gambar 3.38** Rancangan Bidang Administrasi

## 9. Rancangan Sarana dan Prasarana

Rancangan sarana dan prasarana digunakan untuk mengelola data seperti menampilkan data yang dapat dilihat pada Gambar 3.39.



**Gambar 3.39** Rancangan Sarana dan Prasarana

## 10. Rancangan Melakukan Pendaftaran Santri

Rancangan melakukan pendaftaran santri digunakan untuk menampilkan, menambahkan, mengubah dan menghapus data yang dapat dilihat pada Gambar 3.40.

The image shows a web browser window titled "A Web Page". The address bar contains "http://". The page content includes a header with the address "0895-1920-2926 Jl. Purnawirawan 7, Gn. Terang, Kota Bandar Lampung, Lampung" and navigation links: "DARUSSA'ADAH PUTRI", "BERANDA", "TENTANG", "KEGIATAN", "AKADEMIK", "KONTAK", "MASUK". Below the header is a sub-header "Beranda Pendaftaran Pendaftaran". The main content area is titled "INFORMASI" and "Penerimaan Santri Baru". It contains two columns of input fields:

Field Name	Field Name
NISN	NIK
No. KIP/KKS/PKH	Nama Lengkap
Jenis Kelamin	Tempat Lahir
Tanggal Lahir	Kebutuhan Khusus
Status Rumah	Status Mukim
Gelombang Pendaftaran	No. NIK Ayah/Wali
No. KK Ayah/Wali	Nama Lengkap Ayah/Wali
Pekerjaan	Pendidikan
Penghasilan	Telepon
Alamat	

Below the input fields is a section titled "Berkas Syarat" with the following items:

- Foto Pas
- Foto KTP Orang Tua dan/atau Wali
- Foto Kartu Keluarga
- Foto Akte
- Foto Izajah

At the bottom of the form is a button labeled "PROSES".

**Gambar 3.40** Rancangan Melakukan Pendaftaran Santri



### 3.3 Alat dan Bahan Penelitian

Alat penelitian merupakan bentuk pendukung dalam penelitian yang terdiri dari perangkat lunak dan perangkat keras sebagai berikut :

#### 3.3.1 Perangkat Keras

1. *Processor Intel Core™ 2 Duo processor T6600 (2.2 GHz, 800 MHz FSB)*
2. *Memory RAM 3 GB*
3. *Harddisk 500 G*
4. *Monitor 14 inchi*
5. *Keyboard*
6. *Mouse*

#### 3.3.2 Perangkat Lunak

1. *Windows 10*
2. *Dreamweaver*
3. *MySQL versi 5.7.17Internet device (Wifi, Data Selular)*
4. *Framework Codeigniter*
5. *Astah Comunnity*

Bahan penelitian yang digunakan berupa data wawancara maupun data observasi dan dokumentasi, berdasarkan data-data tersebut yang digunakan sebagai bahan penelitian kemudian dilakukan analisis terhadap kebutuhan perusahaan dengan menghasilkan kebutuhan fungsional dan nonfungsional, berikut adalah kebutuhan fungsional dan non fungsional :

#### 3.3.3 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan berupa data-data yang dibutuhkan untuk menginputkan fungsi dari sistem, berikut adalah kebutuhan fungsional:

- a. User Admin

User admin merupakan aktor bagian perusahaan yang dapat mengelola data seperti dapat di *inputkan* serta diproses yaitu:

1. Melakukan *login*
2. Mengelola kelas
3. Mengelola santri
4. Mengelola guru
5. Mengelola kegiatan
6. Mengelola prestasi
7. Mengelola sarana
8. Mengkonfirmasi pendaftaran
9. Mencetak laporan santri
10. Melakukan *logout*

b. User Santri

User santri merupakan aktor bertugas melakukan pendaftaran yaitu:

1. Melakukan registrasi
2. Melakukan *login*
3. Melihat data guru
4. Melihat data kegiatan
5. Melihat data prestasi
6. Melihat data santri
7. Melihat bidang pembelajaran
8. Melihat sarana
9. Melakukan pendaftaran santri baru
10. Melihat hasil pendaftaran
11. Melakukan *logout*

c. User Pimpinan

User pimpinan merupakan aktor bagian perusahaan yang dapat mengelola data seperti dapat di *inputkan* serta diproses yaitu:

1. Melakukan *login*
2. Melihat kegiatan

3. Melihat prestasi
4. Mencetak laporan santri

d. User Ustadz dan Ustadzah

User ustadz dan ustadzah merupakan aktor bagian perusahaan yang dapat mengelola data seperti dapat di *inputkan* serta diproses yaitu:

1. Melakukan *login*
2. Melihat data kegiatan
3. Melihat data prestasi
4. Meliaht data santri

e. User Orang Tua Santri

User orang tua santri merupakan aktor bagian perusahaan yang dapat menampilkan data:

1. Melihat data kegiatan
2. Melihat data prestasi
3. Meliaht data santri

### 3.3.4 Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional merupakan kebutuhan berupa kebutuhan inti tetapi sebagai pendukung, berikut adalah kebutuhan non fungsional:

Operational :

1. Besarnya program dari sistem maksimal sebesar 50 MB
2. Sistem memiliki tampilan yang mudah dipahami dan *user friendly*

Keamanan:

1. Sistem harus dapat memastikan bahwa data yang digunakan dalam sistem harus terlindung dari akses yang tidak berwenang dengan menggunakan level sebagai pembeda antar bagian.
2. Dilengkapi dengan *encryption password* untuk menjaga kerahasiaan *password*.



## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **4.1 Pembahasan Hasil Pengujian**

Hasil pembahsan penelitian dilakukan dengan menentukan spesifikasi perangkat lunak dan spesifikasi perangkat keras seperti berikut:

#### **4.1.1 Perangkat Lunak**

1. *Windows 10*
2. *Dreamwever cc*
3. *MySQL versi 5.7.17*
4. *Framework Codeigniter*
5. *Astah Comunnity*
6. *Balsamic Mockups 3*

#### **4.1.2 Perangkat Keras**

1. *Processor Intel Core <sup>TM</sup> i3 (2.2 GHz, 800 MHz FSB)*
2. *Memory RAM 4 GB*
3. *Harddisk 500 G*
4. *Monitor 14 inchi*
5. *Keyboard*
6. *Mouse*

### **4.2 Implementasi Program**

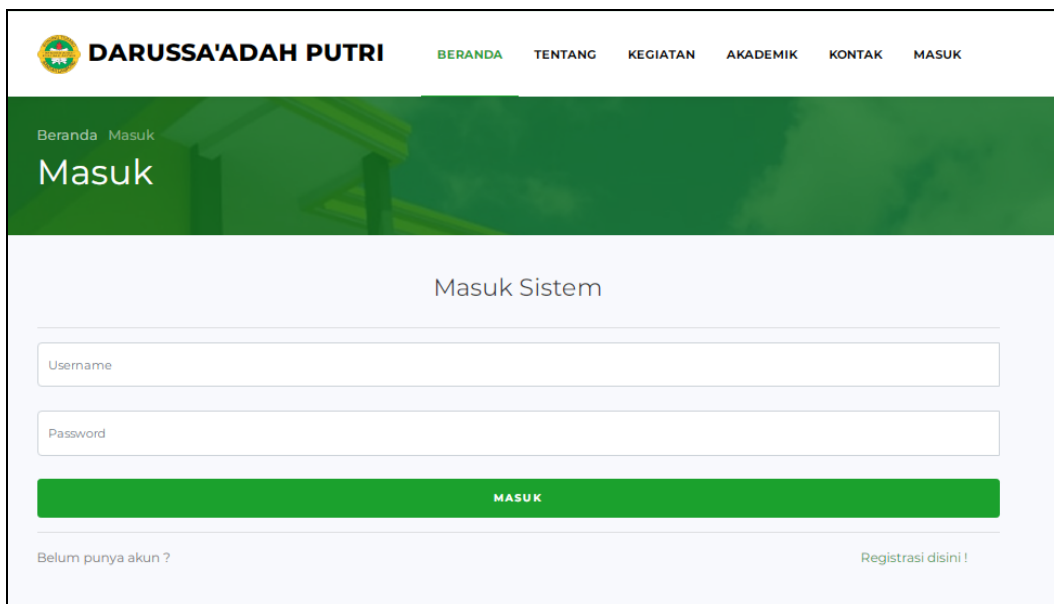
Pembentukan merupakan pembahasan mengenai penerapan rancangan yang telah dibangun menggunakan bahasa pemrograman dan pembahasan merupakan tahap penjelasan sistem yang selanjutnya dilakukan implementasi, yaitu tahap dimana sistem sudah siap dioperasikan. Tahap penggunaan sistem ini dilakukan setelah penyusunan akhir selesai, kemudian peneliti melaksanakan pelatihan terhadap pengguna dengan memberi pengertian dan pengetahuan yang cukup tentang sistem informasi, posisi dan tugas setiap fungsi. Hal ini dimaksudkan agar

*user* memahami prosedur kerja sistem, dapat mengurangi kesalahan-kesalahan yang timbul yang dapat menghambat kelancaran penggunaan sistem. Sistem yang dibuat ini diharapkan tidak adanya lagi keterlambatan pemberitahuan informasi dan tidak adanya *human error*. Sistem baru ini dirasakan lebih baik digunakan dibanding dengan sistem yang lama karena dalam proses pengolahan data dan pemberitahuan informasi sudah terdapat otomatisasi dalam penyampaian informasi.

#### 4.2.1 Bagian Admin

##### 1. Implementasi Login

Implementasi tampilan *login* merupakan bagian untuk dapat masuk kebagian berikutnya yang dapat dilihat pada Gambar 4.1.



The image shows a web application login interface. At the top, there is a navigation bar with the logo of 'DARUSSA'ADAH PUTRI' and several menu items: BERANDA, TENTANG, KEGIATAN, AKADEMIK, KONTAK, and MASUK. Below the navigation bar, there is a green banner with the text 'Masuk' and 'Masuk Sistem'. The main content area is white and contains a login form with two input fields: 'Username' and 'Password'. Below the input fields is a green button labeled 'MASUK'. At the bottom of the form, there are two links: 'Belum punya akun?' and 'Registrasi disini!'.

**Gambar 4.1** Implementasi Login

Berdasarkan gambar tersebut terdapat masukan data seperti username dan password, terdapat tombol masuk untuk melakukan proses login. Jika login berhasil maka dapat masuk ketampilan berikutnya, jika gagal maka muncul pemberitahuan gagal login.

## 2. Implementasi Kelas

Implementasi kelas merupakan tampilan yang digunakan untuk menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data seperti pada Tabel 4.2.

The screenshot shows a web interface for adding a class. On the left is a sidebar menu with options like Dashboard, Kelas, Santri, Ustadz dan Ustadzah, Kegiatan, Prestasi, Sarana & Prasarana, and Pendaftaran. The main content area is titled 'Tambah Kelas' and contains a form with the following fields: 'Nama Kelas' (text input), 'Kelas' (text input), and 'Nama Wali Kelas' (dropdown menu). A blue 'Simpan' button is located below the form. A message 'Isi data dengan benar!' is shown above the form.

**Gambar 4.2** Implementasi Tampilan Kelas

Berdasarkan gambar tersebut terdapat masukan data seperti nama kelas dan wali kelas, terdapat tombol simpan untuk memproses data. Jika terdapat kolom yang kosong maka muncul pemberitahuan bahwa bidang tidak boleh kosong.

## 3. Implementasi Santri

Implementasi santri merupakan tampilan yang digunakan untuk menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data seperti pada Gambar 4.3.

The screenshot shows a web interface for adding student data. The sidebar menu is similar to the previous image. The main content area is titled 'Tambah Data Santri' and contains a form with the following fields: 'NISN' (text input, placeholder: Nomor Induk Siswa), 'Nama Lengkap' (text input), 'Kelas' (dropdown menu), 'Alamat' (text input), 'Tempat Lahir' (text input), 'Tanggal Lahir' (date picker, format: hh/bb/tttt), 'Jenis Kelamin' (dropdown menu), and 'Agama' (dropdown menu). A blue 'Simpan' button is located below the form. A message 'Isi data dengan benar!' is shown above the form.

**Gambar 4.3** Implementasi Santri

Berdasarkan gambar tersebut terdapat masukan data seperti nisn, nama, kelas, alamat, tempat lahir, tanggal lahir, jenis kelamin, agama, telepon dan email, terdapat tombol simpan untuk memproses data. Jika terdapat kolom yang kosong maka muncul pemberitahuan bahwa bidang tidak boleh kosong.

#### 4. Implementasi Guru

Implementasi guru digunakan untuk mengelola data seperti menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data yang dapat dilihat pada Gambar 4.4.

The screenshot shows a web interface for adding teacher data. The header includes the logo 'PONPES DARUSSA'ADAH' and the user 'Elza Rosdiana'. The main content area is titled 'Tambah Data Guru' and contains a form with the following fields:

- Nomor Induk Karyawan:
- Nama guru:
- Alamat:
- Tempat Lahir:
- Tanggal Lahir:
- Jenis Kelamin:
- Agama:
- Telepon:

A message 'Isi data dengan benar!' is displayed above the form. The left sidebar contains a menu with options: Dashboard, Kelas, Santri, Guru, Kegiatan, Prestasi, Sarana & Prasarana, Pendaftaran, and Pendaftaran.

**Gambar 4.4** Implementasi Guru

Berdasarkan gambar tersebut terdapat masukan data seperti nik, nama, kelas, alamat, tempat lahir, tanggal lahir, jenis kelamin, agama, telepon, email dan jabatan, terdapat tombol simpan untuk memproses data. Jika terdapat kolom yang kosong maka muncul pemberitahuan bahwa bidang tidak boleh kosong.

#### 5. Implementasi Kegiatan

Implementasi kegiatan digunakan untuk mengelola data seperti menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data yang dapat dilihat pada Gambar 4.5.

The screenshot shows a web application interface for 'PONPES DARUSSA'ADAH'. The user is 'Elza Rosdiana' (Admin). The page title is 'Tambah Data Informasi'. The form contains the following fields:

- Nama Informasi:** A text input field.
- Kategori:** A dropdown menu with 'Pilih...' selected.
- Artikel:** A text area for entering content.
- Gambar:** A file upload field with a 'Pilih File' button and the message 'Tidak ada file yang dipilih'.

A blue 'Simpan' button is located at the bottom of the form. The left sidebar menu includes: Dashboard, Kelas, Santri, Guru, Kegiatan (highlighted), Prestasi, Sarana & Prasarana, Pendaftaran, and another Pendaftaran entry.

**Gambar 4.5** Implementasi Kegiatan

Berdasarkan gambar tersebut terdapat masukan data seperti nama informasi atau kegiatan, kategori, artikel dan gambar serta terdapat tombol simpan untuk memproses data. Jika terdapat kolom yang kosong maka muncul pemberitahuan bahwa bidang tidak boleh kosong.

## 6. Implementasi Matapelajaran

Implementasi matapelajaran digunakan untuk mengelola data seperti menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data yang dapat dilihat pada Gambar 4.6.

The screenshot shows the 'Tambah Mapel' form in the same system. The user is 'Elza Rosdiana' (Admin). The page title is 'Tambah Mapel'. The form contains the following fields:

- Kurikulum:** A dropdown menu with 'Pilih...' selected.
- Nama Mapel:** A text input field.

A blue 'Simpan' button is located at the bottom of the form. The left sidebar menu includes: Dashboard, Kelas, Santri, Ustadz dan Ustadzah, Kegiatan, Matapelajaran (highlighted), Materi, and Prestasi.

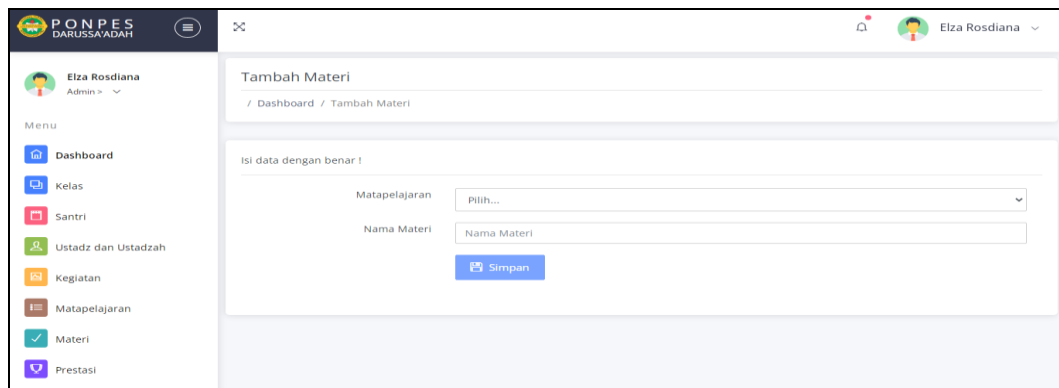
**Gambar 4.6** Implementasi Matapelajaran

Berdasarkan gambar tersebut terdapat masukan data seperti kurikulum dan nama matapelajaran serta terdapat tombol simpan untuk memproses data. Jika

terdapat kolom yang kosong maka muncul pemberitahuan bahwa bidang tidak boleh kosong.

## 7. Implementasi Materi

Implementasi materi digunakan untuk mengelola data seperti menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data yang dapat dilihat pada Gambar 4.7.



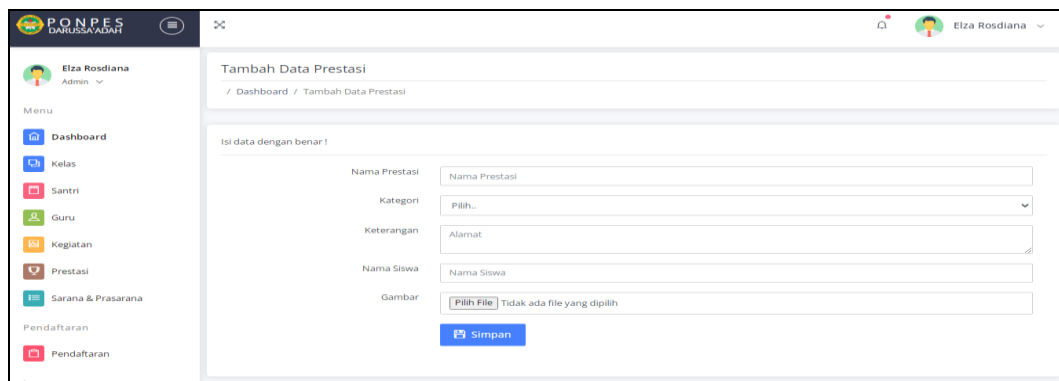
The screenshot shows a web interface for 'POND PES DARUSSAADAH'. On the left is a sidebar menu with options: Dashboard, Kelas, Santri, Ustadz dan Ustadzah, Kegiatan, Matapelajaran, Materi, and Prestasi. The main content area is titled 'Tambah Materi' and contains a form with the following fields: 'Matapelajaran' (a dropdown menu with 'Pilih...' selected), 'Nama Materi' (a text input field), and a blue 'Simpan' button. A message 'Isi data dengan benar!' is displayed above the form.

**Gambar 4.7** Implementasi Materi

Berdasarkan gambar tersebut terdapat masukan data seperti nama matapelajaran dan nama materi serta terdapat tombol simpan untuk memproses data. Jika terdapat kolom yang kosong maka muncul pemberitahuan bahwa bidang tidak boleh kosong.

## 8. Implementasi Prestasi

Implementasi prestasi digunakan untuk mengelola data seperti menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data yang dapat dilihat pada Gambar 4.8.



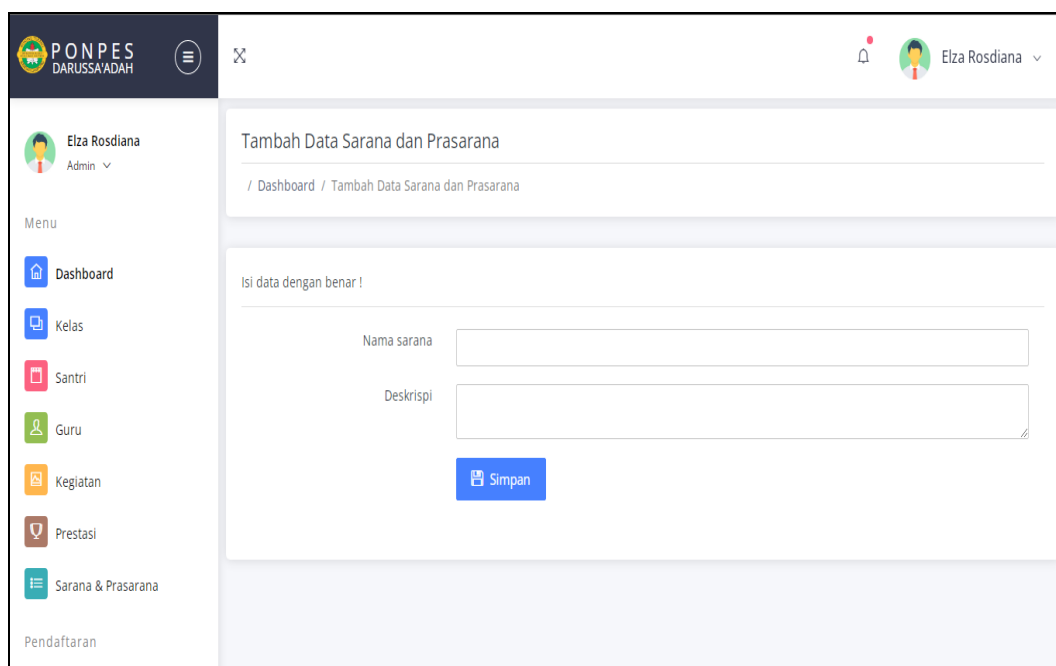
The screenshot shows a web interface for 'POND PES DARUSSAADAH'. On the left is a sidebar menu with options: Dashboard, Kelas, Santri, Guru, Kegiatan, Prestasi, Sarana & Prasarana, Pendaftaran, and Pendaftaran. The main content area is titled 'Tambah Data Prestasi' and contains a form with the following fields: 'Nama Prestasi' (text input), 'Kategori' (dropdown menu with 'Pilih...' selected), 'Keterangan' (text input), 'Nama Siswa' (text input), and 'Gambar' (file upload field with a 'Pilih File' button and the text 'Tidak ada file yang dipilih'). A blue 'Simpan' button is located below the form. A message 'Isi data dengan benar!' is displayed above the form.

**Gambar 4.8** Implementasi Prestasi

Berdasarkan gambar tersebut terdapat masukan data seperti nama prestasi, kategori, keterangan, nama siswa dan gambar serta terdapat tombol simpan untuk memproses data. Jika terdapat kolom yang kosong maka muncul pemberitahuan bahwa bidang tidak boleh kosong.

## 9. Implementasi Sarana dan Prasarana

Implementasi sarana dan prasarana digunakan untuk mengelola data seperti menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data yang dapat dilihat pada Gambar 4.9.



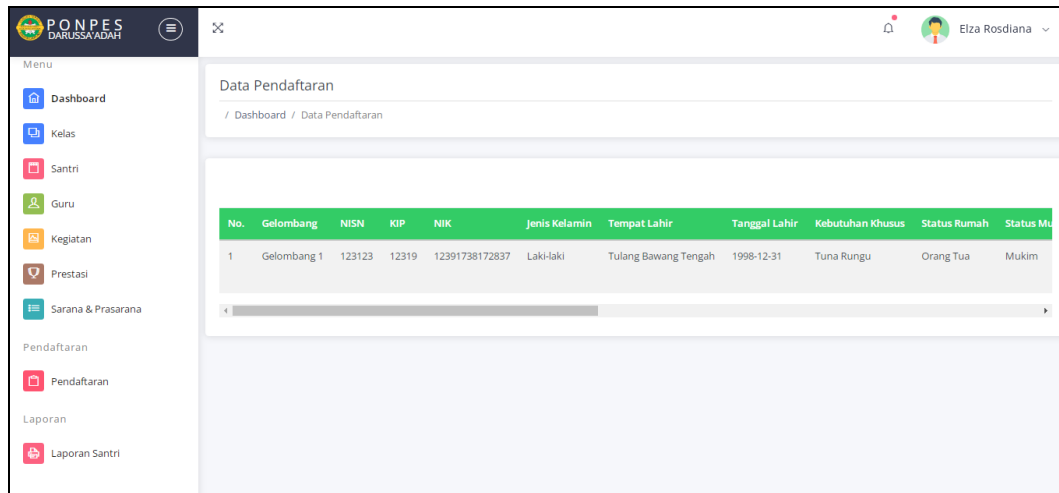
The screenshot shows a web application interface for 'PONPES DARUSSA'ADAH'. The user is logged in as 'Elza Rosdiana Admin'. The page title is 'Tambah Data Sarana dan Prasarana'. The breadcrumb trail is '/ Dashboard / Tambah Data Sarana dan Prasarana'. The main content area contains a message 'Isi data dengan benar!' and two input fields: 'Nama sarana' and 'Deskripsi'. Below the input fields is a blue 'Simpan' button. The left sidebar contains a menu with options: Dashboard, Kelas, Santri, Guru, Kegiatan, Prestasi, and Sarana & Prasarana. The bottom of the sidebar has a 'Pendaftaran' link.

**Gambar 4.9** Implementasi Sarana dan Prasarana

Berdasarkan gambar tersebut terdapat masukan data seperti nama sarana dan deskripsi sarana serta terdapat tombol simpan untuk memproses data. Jika terdapat kolom yang kosong maka muncul pemberitahuan bahwa bidang tidak boleh kosong.

## 10. Implementasi Konfirmasi Pendaftaran Santri

Implementasi konfirmasi pendaftaran santri digunakan untuk mengelola data seperti menerima atau menolak data yang dapat dilihat pada Gambar 4.10.



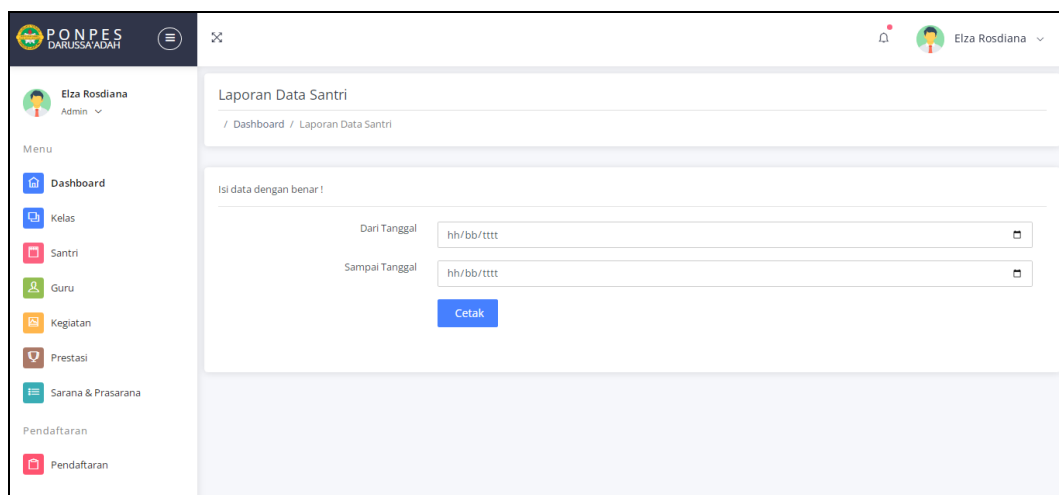
No.	Gelombang	NISN	KIP	NIK	Jenis Kelamin	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Kebutuhan Khusus	Status Rumah	Status Mukim
1	Gelombang 1	123123	12319	12391738172837	Laki-Laki	Tulang Bawang Tengah	1998-12-31	Tuna Rungu	Orang Tua	Mukim

**Gambar 4.10** Implementasi Pendaftaran Santri

Berdasarkan gambar tersebut terdapat informasi data seperti gelombang, nisn, kip, nik, nama, jenis kelamin, alamat, tempat lahir, tanggal lahir, kebutuhan khusus, status rumah, status mukim, nik ayah, nama ayah, pekerjaan, pendidikan, telepon, ktp orang tua, kk, akte, izajah dan tombol konfirmasi terima atau tolak. Jika diterima maka status akan tampil status terima, jika ditolak maka tampil status tolak.

## 11. Implementasi Laporan Data Santri

Implementasi laporan data santri digunakan untuk mencetak data hasil permohonan berdasarkan priode yang dipilih, dilihat pada Gambar 4.11.



Isi data dengan benar !

Dari Tanggal

Sampai Tanggal

**Gambar 4.11** Implementasi Laporan Data Santri

Berdasarkan gambar tersebut terdapat masukan data seperti pilihan priode cetak dari tanggal dan sampai tanggal, terdapat tombol cetak untuk memproses

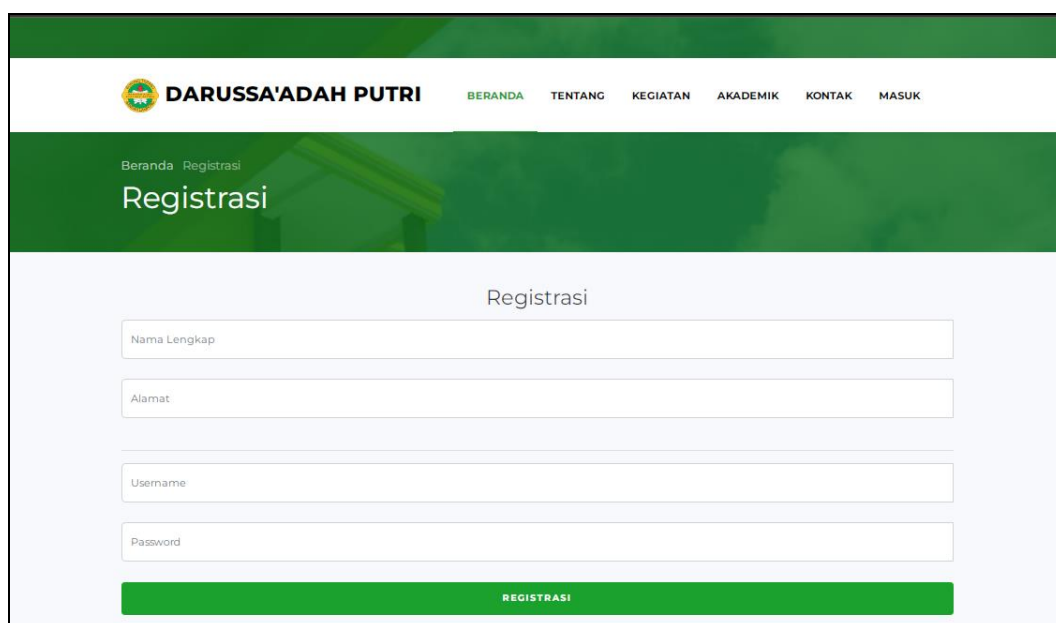


laporan data santri. Jika terdapat kolom yang kosong maka muncul pemberitahuan bahwa bidang tidak boleh kosong.

## 4.2.2 Bagian Santri

### 1. Implementasi Registrasi

Implementasi registrasi merupakan bagian untuk menambahkan data akun user dengan tujuan agar dapat masuk kebagian utama sistem berikutnya yang dapat dilihat pada Gambar 4.12.



**Gambar 4.12** Implementasi Registrasi

Berdasarkan gambar tersebut terdapat masukan data seperti nama, alamat, username dan password serta terdapat tombol registrasi untuk memproses data. Jika terdapat kolom yang kosong maka muncul pemberitahuan bahwa bidang tidak boleh kosong.

### 2. Implementasi Login

Implementasi *login* merupakan bagian untuk dapat masuk kebagian berikutnya yang dapat dilihat pada Gambar 4.13.

**Gambar 4.13** Implementasi Login

Berdasarkan gambar tersebut terdapat masukan data seperti username dan password, terdapat tombol masuk untuk melakukan proses login. Jika login berhasil maka dapat masuk ketampilan berikutnya, jika gagal maka muncul pemberitahuan gagal login.

### 3. Implementasi Data Guru

Implementasi data guru digunakan untuk menampilkan data yang dapat dilihat pada Gambar 4.14.

No.	NIK	Nama Guru	Telepon	Email	Jabatan
1	11223302	Ustadz. Muhammad Fahmil Azizi	08876726555	muhammadfahmil@gmail.com	Pimpinan Pondok
2	11223301	K.H Muhammad Fakhrrizal	085368172333	fakhrrizal@gmail.com	Pengasuh Pondok
3	112341	Fitriana Indrayani	08876726767	Fitriana@gmail.com	PNS
4	112342	Rendi Setiawan	08876726767	rendi@gmail.com	PNS

**Gambar 4.14** Implementasi Data Guru

Berdasarkan gambar tersebut terdapat tampilan data guru seperti nik, nama lengkap, email, telepon dan jabatan.

#### 4. Implementasi Data Kegiatan

Implementasi data kegiatan digunakan untuk menampilkan data yang dapat dilihat pada Gambar 4.15.



**Gambar 4.15** Implementasi Data Kegiatan

Berdasarkan gambar tersebut terdapat tampilan data kegiatan seperti nama kegiatan, kategori, artikel kegiatan dan gambar kegiatan.

#### 5. Implementasi Data Prestasi

Implementasi data prestasi digunakan untuk menampilkan data yang dapat dilihat pada Gambar 4.16.

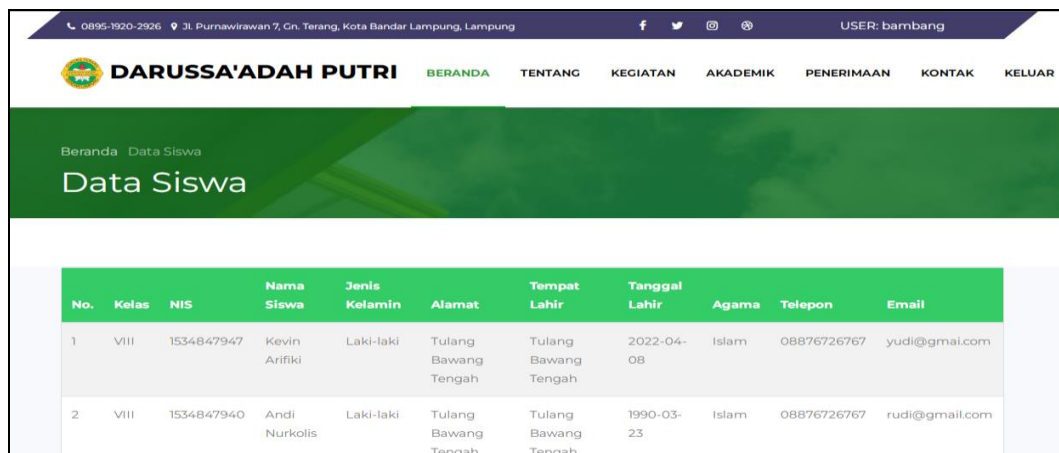


**Gambar 4.16** Implementasi Data Prestasi

Berdasarkan gambar tersebut terdapat tampilan data kegiatan seperti nama prestasi, kategori, keterangan, nama siswa.

## 6. Implementasi Santri

Implementasi santri merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan data seperti pada Tabel 4.17.



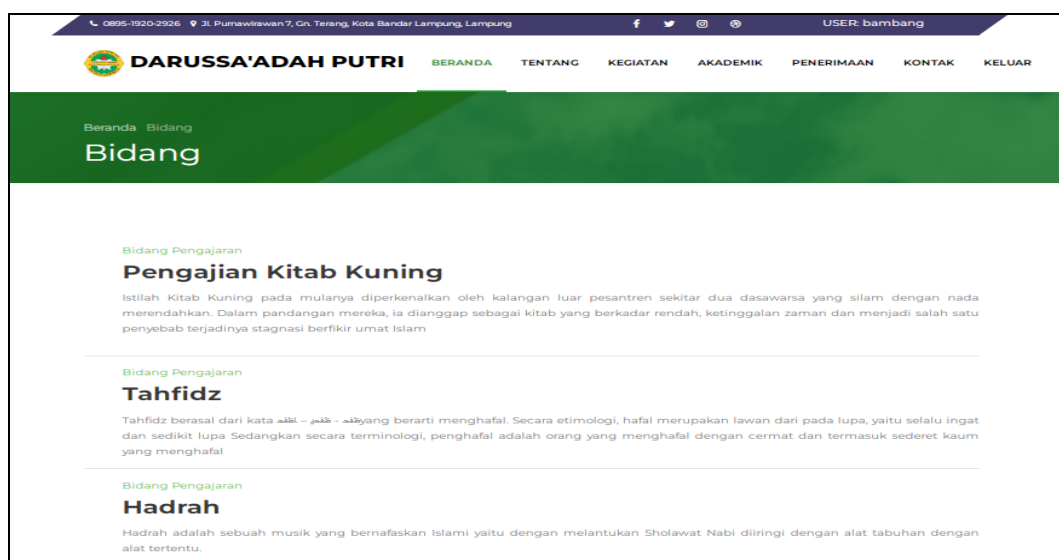
No.	Kelas	NIS	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Alamat	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Agama	Telepon	Email
1	VIII	1534847947	Kevin Arifiki	Laki-laki	Tulang Bawang Tengah	Tulang Bawang Tengah	2022-04-08	Islam	08876726767	yudi@gmail.com
2	VIII	1534847940	Andi Nurkolis	Laki-laki	Tulang Bawang Tengah	Tulang Bawang Tengah	1990-03-23	Islam	08876726767	rudi@gmail.com

**Gambar 4.17** Implementasi Santri

Berdasarkan gambar tersebut terdapat informasi data seperti nispn, nama, kelas, alamat, tempat lahir, tanggal lahir, jenis kelamin, agama, telepon dan email.

## 7. Implementasi Bidang Pembelajaran

Implementasi bidang pembelajaran merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan data seperti pada Tabel 4.18.



**Bidang Pengajaran**  
**Pengajian Kitab Kuning**  
 Istilah Kitab Kuning pada mulanya diperkenalkan oleh kalangan luar pesantren sekitar dua dasawarsa yang silam dengan nada merendahkan. Dalam pandangan mereka, ia dianggap sebagai kitab yang berkadar rendah, ketinggalan zaman dan menjadi salah satu penyebab terjadinya stagnasi berfikir umat Islam.

**Bidang Pengajaran**  
**Tahfidz**  
 Tahfidz berasal dari kata تَفْهِيمٌ - تَفْهِمٌ yang berarti menghafal. Secara etimologi, hafal merupakan lawan dari pada lupa, yaitu selalu ingat dan sedikit lupa. Sedangkan secara terminologi, penghafal adalah orang yang menghafal dengan cermat dan termasuk sederet kaum yang menghafal.

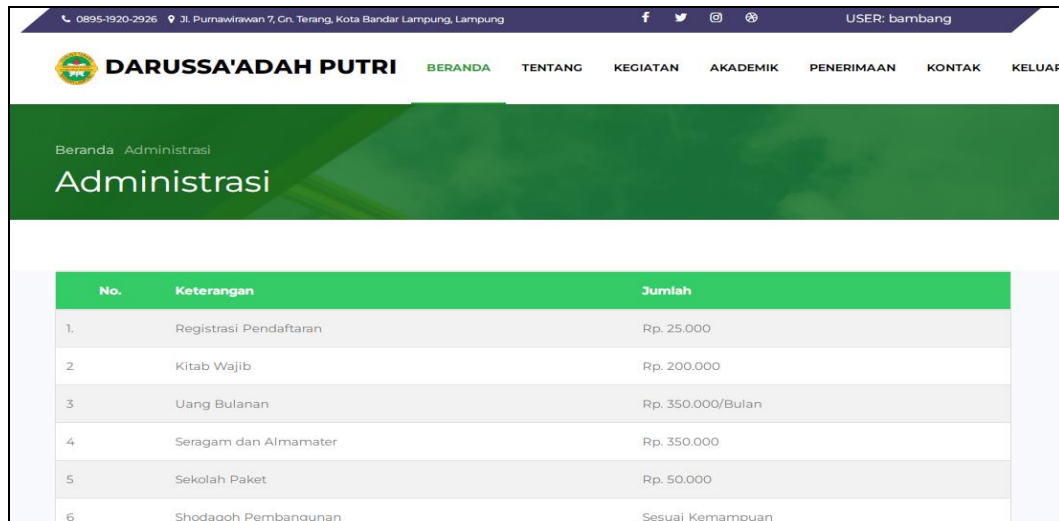
**Bidang Pengajaran**  
**Hadrah**  
 Hadrah adalah sebuah musik yang bernafaskan Islami yaitu dengan melantukan Sholawat Nabi diiringi dengan alat tabuhan dengan alat tertentu.

**Gambar 4.18** Implementasi Bidang Pembelajaran

Berdasarkan gambar tersebut terdapat informasi data seperti nama bidang yang diajarkan di pondok pesantren dan deskripsi mengenai bidang pembelajaran.

## 8. Implementasi Administrasi

Implementasi administrasi merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan data seperti pada Tabel 4.19.



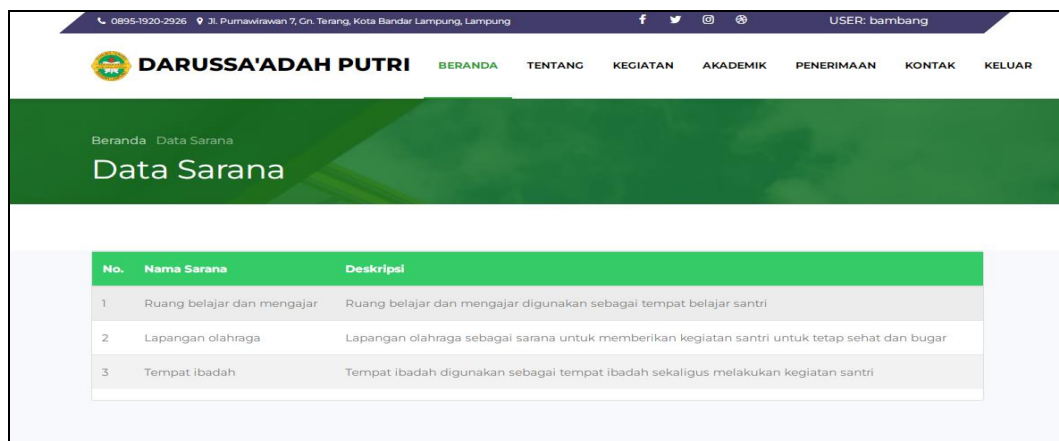
No.	Keterangan	Jumlah
1.	Registrasi Pendaftaran	Rp. 25.000
2.	Kitab Wajib	Rp. 200.000
3.	Uang Bulanan	Rp. 350.000/Bulan
4.	Seragam dan Almamater	Rp. 350.000
5.	Sekolah Paket	Rp. 50.000
6.	Shodaqoh Pembangunan	Sesuai Kemampuan

**Gambar 4.19** Implementasi Bidang Administrasi

Berdasarkan gambar tersebut terdapat informasi data seperti keterangan administrasi yang dibutuhkan ketika melakukan pendaftaran dan jumlah pembayaran.

## 9. Implementasi Sarana dan Prasarana

Implementasi sarana dan prasarana digunakan untuk mengelola data seperti menampilkan data yang dapat dilihat pada Gambar 4.20.



No.	Nama Sarana	Deskripsi
1	Ruang belajar dan mengajar	Ruang belajar dan mengajar digunakan sebagai tempat belajar santri
2	Lapangan olahraga	Lapangan olahraga sebagai sarana untuk memberikan kegiatan santri untuk tetap sehat dan bugar
3	Tempat ibadah	Tempat ibadah digunakan sebagai tempat ibadah sekaligus melakukan kegiatan santri

**Gambar 4.20** Implementasi Sarana dan Prasarana

Berdasarkan gambar tersebut terdapat masukan data seperti nama sarana dan deskripsi sarana.

## 10. Implementasi Melakukan Pendaftaran Santri

Implementasi melakukan pendaftaran santri digunakan untuk menampilkan, menambahkan, mengubah dan menghapus data yang dapat dilihat pada Gambar 4.21.

The screenshot shows the 'Pendaftaran' (Registration) page on the DARUSSA'ADAH PUTRI website. The page has a green header with the logo and navigation menu. Below the header, there is a section titled 'Pendaftaran' with a sub-section 'Penerimaan Santri Baru'. The form includes the following fields:

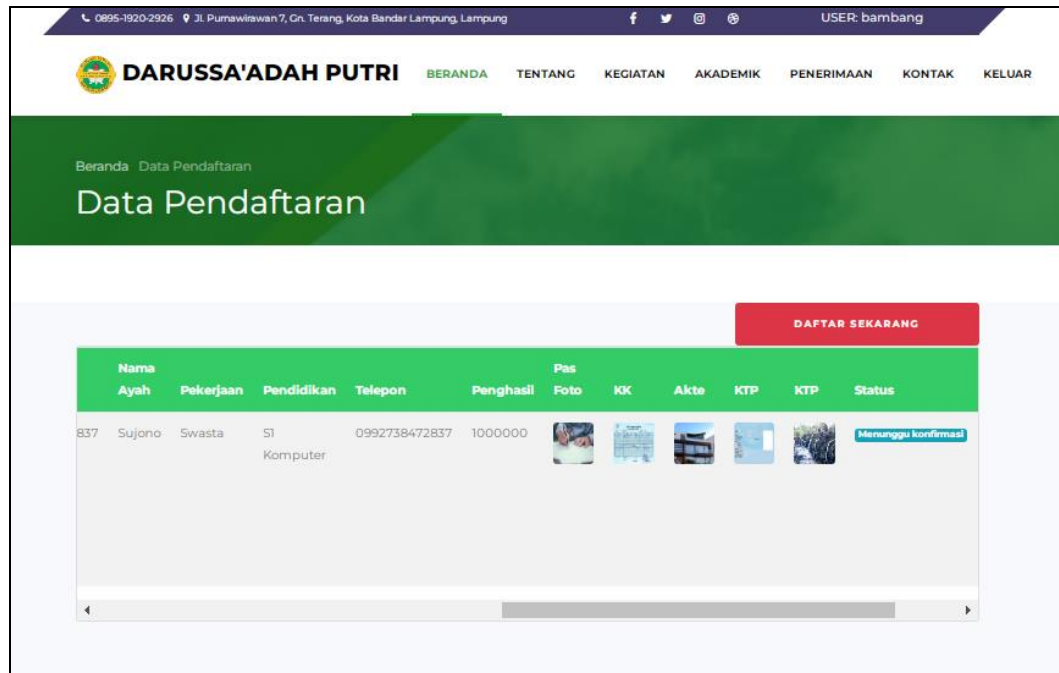
- NISN:
- NIK:
- No. KIP/KKS/PKH:
- Nama Lengkap:
- Jenis Kelamin:
- Tempat Lahir:
- Tanggal Lahir:
- Kebutuhan Khusus:
- Status Rumah:
- Status Mukim:

**Gambar 4.21** Implementasi Melakukan Pendaftaran Santri

Berdasarkan gambar tersebut terdapat masukan data seperti gelombang, nisn, kip, nik, nama, jenis kelamin, alamat, tempat lahir, tanggal lahir, kebutuhan khusus, status rumah, status mukim, nik ayah, nama ayah, pekerjaan, pendidikan, telepon, ktp orang tua, kk, akte, izajah dan tombol proses untuk memproses data. Jika terdapat kolom yang kosong maka muncul pemberitahuan bahwa bidang tidak boleh kosong.

## 11. Implementasi Hasil Pendaftaran Santri

Implementasi hasil pendaftaran digunakan untuk menampilkan data permohonan yang telah disetujui yang dapat dilihat pada Gambar 4.22.



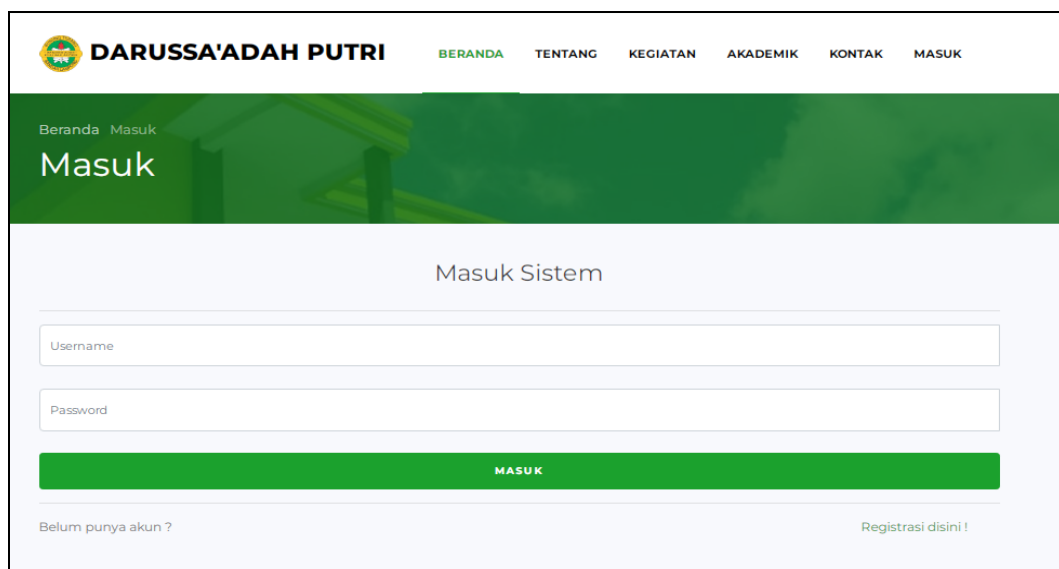
**Gambar 4.22** Implementasi Hasil Pendaftaran Santri

Berdasarkan gambar tersebut terdapat informasi data hasil pendaftaran dengan menampilkan data status pendaftaran apakah disetujui atau tidak.

### 4.2.3 Bagian Pimpinan

#### 1. Implementasi Login

Implementasi tampilan *login* merupakan bagian untuk dapat masuk ke bagian berikutnya yang dapat dilihat pada Gambar 4.23.

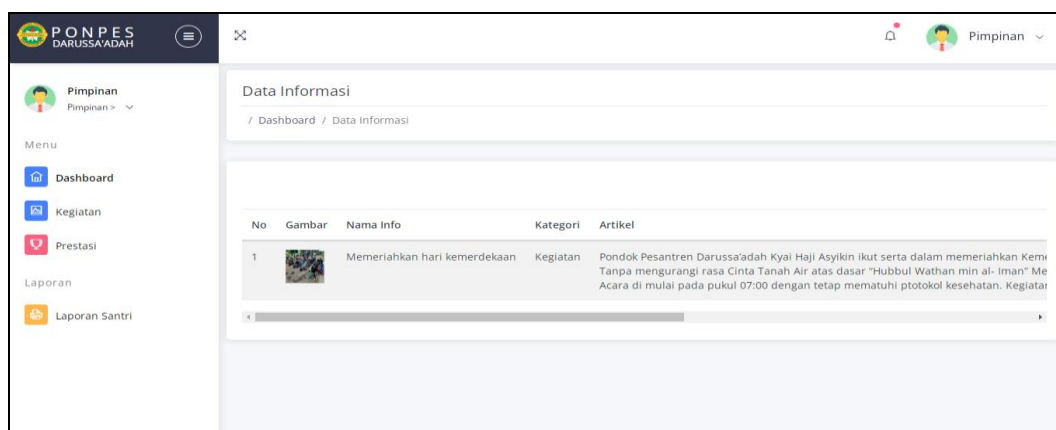



**Gambar 4.23** Implementasi Login

Berdasarkan gambar tersebut terdapat masukan data seperti username dan password, terdapat tombol masuk untuk melakukan proses login. Jika login berhasil maka dapat masuk ketampilan berikutnya, jika gagal maka muncul pemberitahuan gagal login.

## 2. Implementasi Kegiatan

Implementasi kegiatan digunakan untuk mengelola data seperti menampilkan data yang dapat dilihat pada Gambar 4.24.



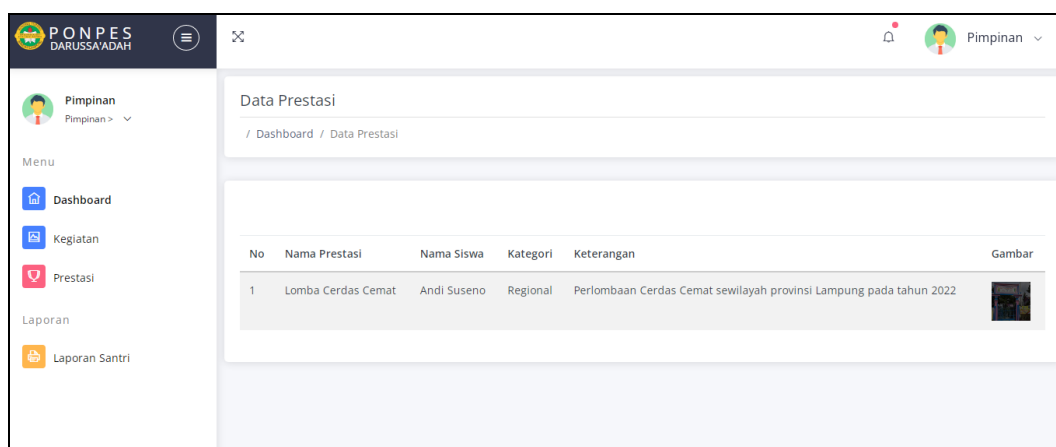
No	Gambar	Nama Info	Kategori	Artikel
1		Memeriahkan hari kemerdekaan	Kegiatan	Pondok Pesantren Darussa'adah Kyai Haji Asyikin ikut serta dalam memeriahkan Kemi Tanpa mengurangi rasa Cinta Tanah Air atas dasar "Hubbul Wathan min al- Iman" Me Acara di mulai pada pukul 07:00 dengan tetap mematuhi ptotokol kesehatan. Kegiatan


**Gambar 4.24** Implementasi Kegiatan

Berdasarkan gambar tersebut terdapat masukan data seperti nama informasi atau kegiatan, kategori, artikel dan gambar..

## 3. Implementasi Prestasi

Implementasi prestasi digunakan untuk mengelola data seperti menampilkan data yang dapat dilihat pada Gambar 4.25.



No	Nama Prestasi	Nama Siswa	Kategori	Keterangan	Gambar
1	Lomba Cerdas Cemat	Andi Suseno	Regional	Perlombaan Cerdas Cemat sewilayah provinsi Lampung pada tahun 2022	

**Gambar 4.25** Implementasi Prestasi



Berdasarkan gambar tersebut terdapat informasi data seperti nama prestasi, kategori, keterangan, nama siswa dan gambar.

#### 4. Implementasi Laporan Data Santri

Implementasi laporan data santri digunakan untuk mencetak data hasil permohonan berdasarkan priode yang dipilih, dilihat pada Gambar 4.26.

**Gambar 4.26** Implementasi Laporan Data Santri

Berdasarkan gambar tersebut terdapat masukan data seperti pilihan priode cetak dari tanggal dan sampai tanggal, terdapat tombol cetak untuk memproses laporan data santri. Jika terdapat kolom yang kosong maka muncul pemberitahuan bahwa bidang tidak boleh kosong.

#### 4.2.4 Bagian Ustadz dan Ustadzah

##### 1. Implementasi Login

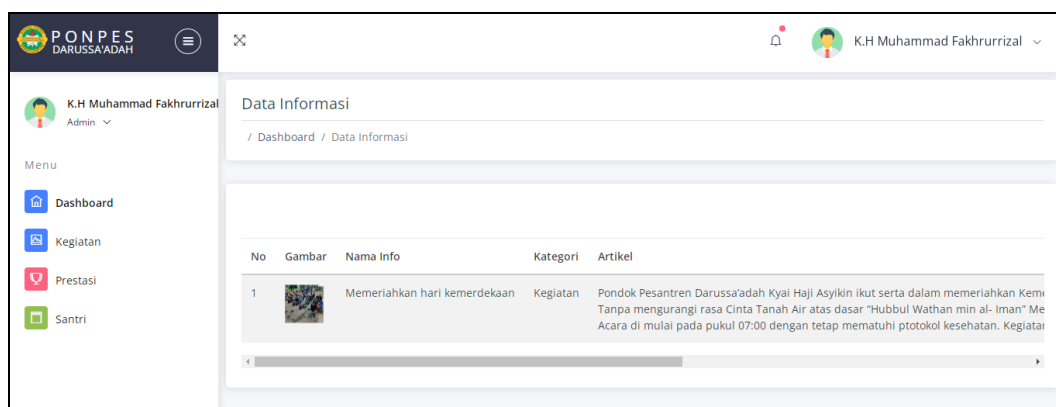
Implementasi tampilan *login* merupakan bagian untuk dapat masuk kebagian berikutnya yang dapat dilihat pada Gambar 4.27.


**Gambar 4.27** Implementasi Login

Berdasarkan gambar tersebut terdapat masukan data seperti username dan password, terdapat tombol masuk untuk melakukan proses login. Jika login berhasil maka dapat masuk ketampilan berikutnya, jika gagal maka muncul pemberitahuan gagal login.

## 2. Implementasi Kegiatan

Implementasi kegiatan digunakan untuk mengelola data seperti menampilkan data yang dapat dilihat pada Gambar 4.28.



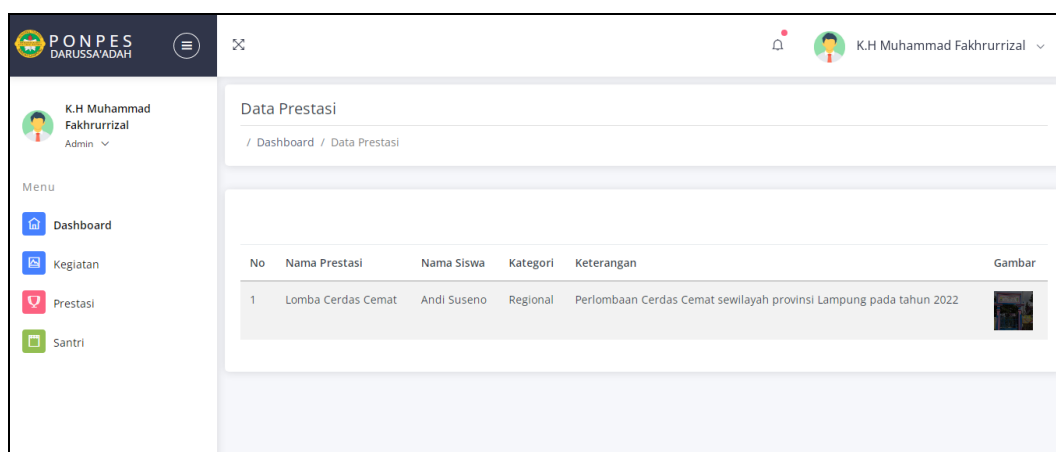
No	Gambar	Nama Info	Kategori	Artikel
1		Memeriahkan hari kemerdekaan	Kegiatan	Pondok Pesantren Darussa'adah Kyai Haji Asyikin ikut serta dalam memeriahkan Kemi Tanpa mengurangi rasa Cinta Tanah Air atas dasar "Hubbul Wathan min al-Iman" Me Acara di mulai pada pukul 07:00 dengan tetap mematuhi ptotokol kesehatan. Kegiatan


**Gambar 4.28** Implementasi Kegiatan

Berdasarkan gambar tersebut terdapat masukan data seperti nama informasi atau kegiatan, kategori, artikel dan gambar..

## 3. Implementasi Prestasi

Implementasi prestasi digunakan untuk mengelola data seperti menampilkan data yang dapat dilihat pada Gambar 4.29.



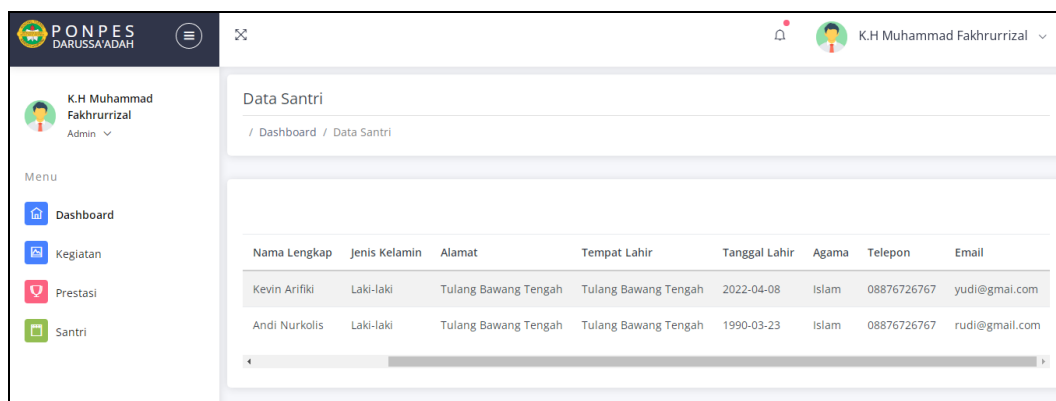
No	Nama Prestasi	Nama Siswa	Kategori	Keterangan	Gambar
1	Lomba Cerdas Cemat	Andi Suseno	Regional	Perlombaan Cerdas Cemat sewilayah provinsi Lampung pada tahun 2022	

**Gambar 4.29** Implementasi Prestasi

Berdasarkan gambar tersebut terdapat informasi data seperti nama prestasi, kategori, keterangan, nama siswa dan gambar.

#### 4. Implementasi Santri

Implementasi santri merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan data seperti pada Tabel 4.30.



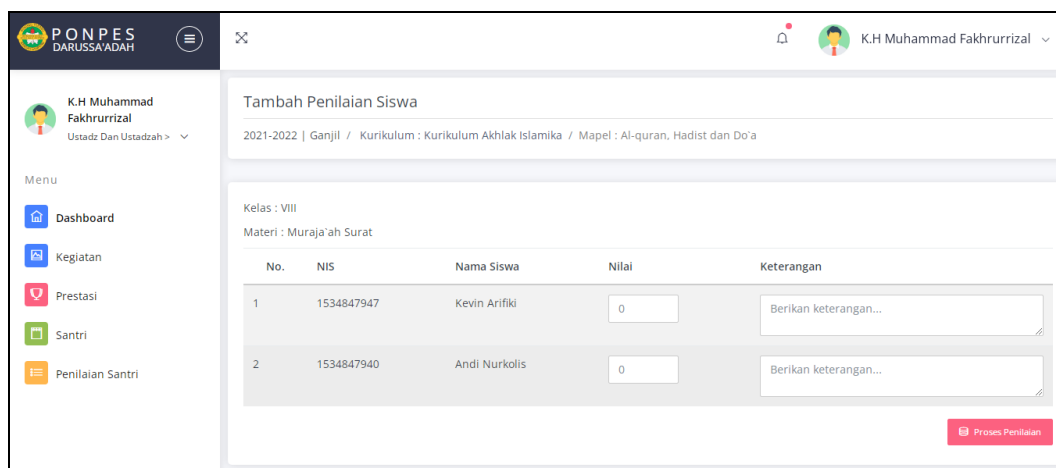
Nama Lengkap	Jenis Kelamin	Alamat	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Agama	Telepon	Email
Kevin Arifki	Laki-laki	Tulang Bawang Tengah	Tulang Bawang Tengah	2022-04-08	Islam	08876726767	yudi@gmail.com
Andi Nurkolis	Laki-laki	Tulang Bawang Tengah	Tulang Bawang Tengah	1990-03-23	Islam	08876726767	rudi@gmail.com

**Gambar 4.30** Implementasi Santri

Berdasarkan gambar tersebut terdapat informasi data seperti nisn, nama, kelas, alamat, tempat lahir, tanggal lahir, jenis kelamin, agama, telepon dan email.

#### 5. Implementasi Penilaian

Implementasi penilaian merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan data seperti pada Tabel 4.31.



No.	NIS	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	1534847947	Kevin Arifki	0	Berikan keterangan...
2	1534847940	Andi Nurkolis	0	Berikan keterangan...

**Gambar 4.31** Implementasi Penilaian

Berdasarkan gambar tersebut terdapat informasi data seperti mengisi data nilai berdasarkan nis dan nama dengan keterangan yang dapat ditambahkan.

## 4.2.5 Bagian Orang Tua Santri

### 1. Implementasi Kegiatan

Implementasi kegiatan digunakan untuk mengelola data seperti menampilkan data yang dapat dilihat pada Gambar 4.32.

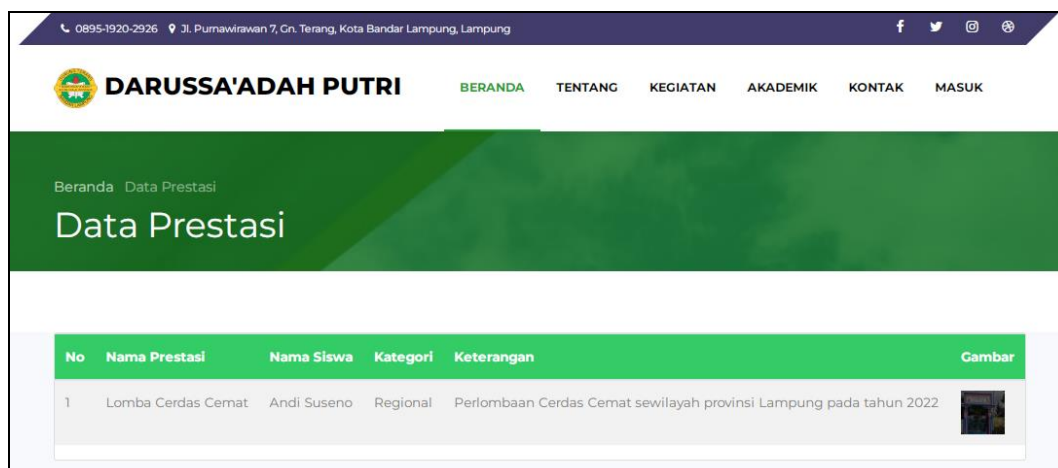


**Gambar 4.32** Implementasi Kegiatan

Berdasarkan gambar tersebut terdapat masukan data seperti nama informasi atau kegiatan, kategori, artikel dan gambar..

### 2. Implementasi Prestasi

Implementasi prestasi digunakan untuk mengelola data seperti menampilkan data yang dapat dilihat pada Gambar 4.33.

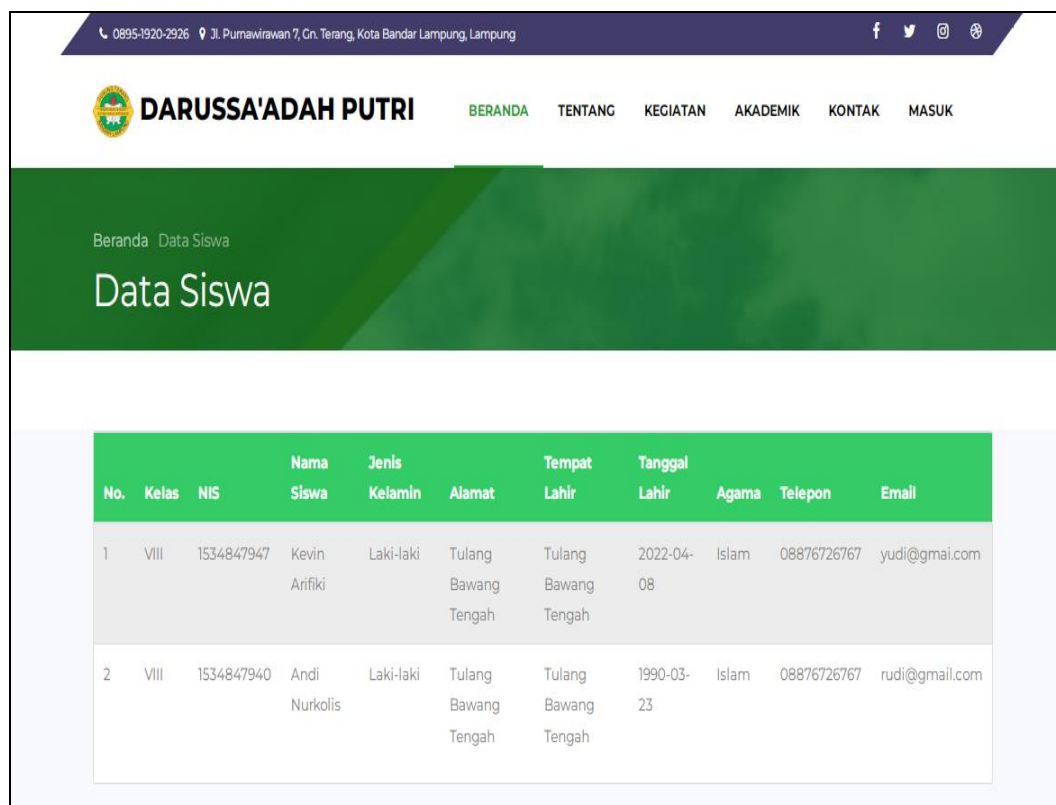


**Gambar 4.33** Implementasi Prestasi

Berdasarkan gambar tersebut terdapat informasi data seperti nama prestasi, kategori, keterangan, nama siswa dan gambar.

### 3. Implementasi Santri

Implementasi santri merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan data seperti pada Tabel 4.34.



No.	Kelas	NIS	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Alamat	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Agama	Telepon	Email
1	VIII	1534847947	Kevin Arifiki	Laki-laki	Tulang Bawang Tengah	Tulang Bawang Tengah	2022-04-08	Islam	08876726767	yudi@gmail.com
2	VIII	1534847940	Andi Nurkolis	Laki-laki	Tulang Bawang Tengah	Tulang Bawang Tengah	1990-03-23	Islam	08876726767	rudi@gmail.com

**Gambar 4.34** Implementasi Santri

Berdasarkan gambar tersebut terdapat informasi data seperti nisn, nama, kelas, alamat, tempat lahir, tanggal lahir, jenis kelamin, agama, telepon dan email.

### 4. Implementasi Laporan Perkembangan Santri

Implementasi laporan perkembangan santri merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan data seperti pada Tabel 4.35.

PERKEMBANGAN SANTRI

### Informasi data perkembangan santri

NIS Siswa	<input type="text" value="1534847940"/>
Nama Siswa	<input type="text" value="Andi Nurkolis"/>
Pilih Kelas	<input type="text" value="Pilih..."/>
Tahun Pelajaran	<input type="text" value="Pilih..."/>
Semester	<input type="text" value="Pilih..."/>

[LIHAT DATA](#)

**Gambar 4.35** Implementasi Laporan Perkembangan Santri

Berdasarkan gambar tersebut terdapat informasi data seperti nis, nama, semester, kelas dan tahun pelajaran, serta terdapat tombol lihat data untuk menampilkan data nilai hasil perkembangan santri.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan berikut adalah hasil kesimpulan yaitu sistem informasi pondok pesantren dibangun menggunakan sistem berbasis website dengan penerapan bahasa pemrograman PHP dan database mysql. Hasil dari sistem berupa proses pengolahan data santri hingga pendaftaran dan penyampaian informasi kegiatan secara online menggunakan website.

Sistem yang telah dibangun mampu mempermudah mengolah informasi seperti data santri, guru, sarana, kegiatan, prestasi dan mampu mempermudah mengkonfirmasi pendaftaran santri baru serta mencetak laporan data santri. Sistem yang dilakukan secara online dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat luas yang dapat digunakan sebagai media pengenalan pondok pesantren seperti profil, kegiatan, bidang pengajaran, informasi pendaftaran. Bagi santri atau calon santri dapat mempermudah melihat informasi syarat pendaftaran, melakukan pendaftaran dan melihat hasil pendaftaran secara online.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan penelitian yang dihasilkan diketahui masih terdapat kekurangan pada sistem yaitu masih belum dapat mengelola data administrasi keuangan pesantren, sehingga untuk penelitian berikutnya dapat ditambahkan fitur tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.S., R. and Shalahuddin, M. (2019) *Rekayasa Perangkat Lunak ( Terstruktur dan Berorientasi Objek), Informatika Bandung*. Bandung.
- Agarina, M., Sutedi, S. and Karim, A. S. (2019) ‘Evaluasi User Interface Desain Menggunakan Metode Heuristics Pada Website Sistem Informasi Manajemen Seminar Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Darmajaya’, *Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian*, 1, pp. 192–200. Available at: <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/1718>.
- Fajri, M., Cahya, W. and Angellia, F. (2021) ‘Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Santri Baru’, *Jurnal Sistem Informasi Bisnis (JUNSIBI)*, 2(1), pp. 11–14. doi: 10.55122/junsibi.v2i1.252.
- Halimah, Purwati, N. and NZ, F. R. (2019) ‘Sistem Informasi E-Document Pada Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan ( BAAK ) Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya’, pp. 293–301.
- Heru, S. (2018) *Coding Mudah dengan CodeIgniter, JQuery, Bootstrap, dan Datatable, Coding Mudah dengan CodeIgniter, JQuery, Bootstrap, dan Datatable*. Available at: [https://books.google.co.id/books?id=WpJuDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=WpJuDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false).
- Indonesia, R. (2019) ‘Undang Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2019’, (6344).
- Oetomo, H. W. and Maharginono, P. B. (2020) ‘E-Commerce Aplikasi Php Dan Mysql Pada Bidang Manajemen’. Surabaya: CV Andi Offset, p. 64.
- Raharjo, B. (2018) ‘Belajar Otodidak Framework CodeIgniter’, *Informatika Bandung*, pp. 1–387. Available at: [penerbit-informatika.com](http://penerbit-informatika.com).
- Ronaldo, M. and Pasha, D. (2021) ‘Sistem Informasi Pengelolaan Data Santri Pondok Pesantren an-Ahl Berbasis Website’, 2(1), pp. 17–20.
- Sapitri, M. and Program (2021) ‘Rancang Bangun Aplikasi Pengolahan Data Kegiatan Santri Di Pondok Pesantren Kh. Ahmad Dahlan’, *Jurnal Perencanaan, Sains, Teknologi, dan Komputer*, 15(2), pp. 1–23.
- Saputra, D., Saputri, W. H. and Akbar, F. (2021) ‘Aplikasi Sistem Informasi Pelayanan Publik (SIPP) Berbasis Web Pada Kantor Urusan Agama Sungai Raya’, *INSANtek*, 2(2), pp. 63–68. doi: 10.31294/instk.v2i2.925.
- Setiawan, A. B., Sulaksono, J. and Wulanningrum, R. (2019) ‘Penerapan sistem informasi berbasis website di pondok pesantren Kota Kediri’, *Generation Journal*, 3(1), p. 11. doi: 10.29407/gj.v3i1.12707.
- Suryantara, I. gusti N. (2017) ‘Merancang Aplikasi dengan Metodologi Programmings’. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.



- Urbieto, M. *et al.* (2019) 'A web-based model-driven platform for web augmentation', in *WEBIST 2019 - Proceedings of the 15th International Conference on Web Information Systems and Technologies*, pp. 477–486. doi: 10.5220/0008559304770486.
- Wahyudi, T. (2017) 'Rancang Bangun Sistem Informasi Pondok Pesantren (Studi Kasus Darul Abror Watumas)', *Simposium Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (SIMNASIPTEK) 2017*, 1(1), pp. 23–30.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Profil Pesantren

#### A. Profil Yayasan Pondok Pesantren Darussa'adah Kyai Haji Asyikin



Gambar 1. Logo Pondok Pesantren Darussa'adah

Pondok pesantren ini bernama Pondok Pesantren Darussa'adah, merupakan Pondok Pesantren yang dinaungi Yayasan Darussa'adah yang secara wadaya dan terus menerus melaksanakan usaha kesejahteraan sosial dengan melakukan santunan, bimbingan, pendidikan, dan pembinaan anak-anak yang berasal dari keluarga kurang mampu dalam bidang pendidikan agama Islam diharapkan menciptakan out put, sumber daya manusia yang berakhlak mulia, bertaqwa, dan berilmu pengetahuan. Selain itu pondok pesantren ini juga membina para santri dari berbagai kalangan ekonomi maupun sosial Pondok Pesantren Darussa'adah berdiri pada tanggal 20 April 2001. Pondok pesantren ini didirikan oleh KH Muhammad Fahrurrijal bersama ayahnya yaitu Hi. Husin Rohani bin Rohani. Pendiri Ponpes ini merupakan santri yang menjadi keluarga dari KH Muhyidin Ponpes An-Nuriyah Ciawi Bogor. Selain itu pendiri merupakan cucu dari KH Muhammad Asyikin bin Hamim yang merupakan salah satu santri KH Hasyim Asyari dan salah satu penggerak lahirnya NU dan pendidikan umat Islam di Lampung. Beberapa peninggalan perjuangan beliau yang masih dapat kita lihat saat ini yaitu pondok pesantren Hasanuddin Kupang Teba Teluk Betung (yang mungkin adalah pondok pesantren pertama di Lampung) juga madrasah-madrasah Alkhoiriyah.

## Lampiran 2 Data Guru

DATA GURU

No	Nama	Jabatan	Materi
1	K.H Muhammad Fakhurrizal	Pengasuh Pondok	Semua
2	Ustadz. Muhammad Fahmil Azizi	Pimpinan Pondok	Semua
3	Ustadzah Amalia Sausan	Guru Tahfidz	Tahfidz Al-Quran
4	Ustadz Mi'an	Guru	Fiqh, Tarikh
5	H. Saipul Malik	Guru	Tajwid, Makhroj
6	Tito Gustowo	Guru	Nahwu, Shorof
7	Ardiamto	Lurah Pondok	Nahwu Shorof
8	Umu Nailil A'laini	Guru	Nahwu
9	Heni Pertiwi	Lurah Pondok	Shorof

## Lampiran 3 Kegiatan

#### E. KEGIATAN PONDOK PESANTREN DARUSSA'ADAH

Kegiatan di Pondok Pesantren Darussa'adah terbagi dalam empat kegiatan yaitu; kegiatan ibadah, kegiatan belajar, kegiatan keterampilan dan kegiatan hiburan.

##### a. Kegiatan Ibadah

Kegiatan Ibadah merupakan kegiatan yang diwajibkan oleh seluruh santri karena telah diwajibkannya oleh Allah Swt. Para santri Darussa'adah wajib melaksanakan semua perintah yang dianjurkan oleh Allah SWT dan menjauhi segala larangannya. Kegiatan Ibadah di Pondok Pesantren Darussa'adah diantaranya Shalat berjamaah lima waktu, Puasa penuh di bulan ramadhan, melaksanakan shalat sunah mulai dari Qiyamul lail, shalat Dhuha, Shalat rawatib, dll

Selain kegiatan ibadah wajib masih ada amaliah-amaliah yang harus dijalankan dan diamalkan oleh setiap santri seperti wiridan, shalawatan, dan pembacaan ayat suci Alquran.

##### b. Kegiatan Belajar/Mengaji

Pelajaran yang diberikan kepada para santri Yayasan ini adalah ilmu-ilmu tentang agama, khususnya agama Islam. Santri diberikan pengetahuan agama islam secara intensif dan continue setiap harinya. Yayasan Pondok Pesantren Darussa'adah sendiri merupakan Pondok Pesantren Salafiyah yang berasaskan pada ajaran Ahlus-Sunnah Wal Jamaah yang memegang teguh pada ajaran utama agama islam, yaitu al-Qur'an dan al-Hadits (sunnah).

Kitab-kitab yang dipelajari dalam Pesantren ini adalah kitab Fiqih, Aqidah-Akhlak, Tauhid, Tafsir Al-Qur'an, Hadits, Tasawuf, Nahwu-Shorof, Bahasa Arab, dan Tahfidz Al-qur'an. Kitab-kitab yang dikaji adalah kitab-kitab kuning yang biasa dipakai di pesantren-pesantren pada umumnya di Indonesia. Dalam kajian dan pembahasannya, bahasa pengantar yang digunakan adalah bahasa Jawa Melayu (Banten), Sunda, Arab, Indonesia.

### Lampiran 4 Brosur

**Kurikulum dan Kegiatan**

**Waktu Pendaftaran**

**Gelombang 1**  
Tanggal 1 Sampai Dengan 30 Juni 2021

**Gelombang 2**  
Tanggal 1 Sampai Dengan 31 Juni 2021

**Alur Pendaftaran**

1. Mengisi formulir pendaftaran
2. Melengkapi berkas yang diperlukan:
  - Foto 3x4, 2x3, 4x6 (Masing-masing 2)
  - Fotokopi Kartu Keluarga
  - Fotokopi KTP orang tua
  - Fotokopi akta kelahiran
  - Fotokopi jajah terakhir
3. Mengikuti Tes
4. Menunggu hasil pengumuman dari pengurus

**Persyaratan**

1. Bersungguh-sungguh
2. Bersedia mentaati peraturan
3. Terbebas dari Narkoba

**Administrasi**

No	Keterangan	Jumlah
1	Registrasi Pendaftaran	Rp. 25.000
2	Kitab Wajib	Rp. 200.000
3	Uang Bulanan	Rp. 350.000/Bulan
4	Seragam & Almamater	Rp. 350.000
5	Sekolah Paket	Rp. 50.000
6	Shodaqoh Pembangunan	Sesuai Kemampuan

**Kitab Yang Dikaji**

**Nahwu-Shorof**

- Jurumiyah
- Matan Bina'
- 'Imrihi
- Mukhtasar Jiddan
- Mutammimah
- Nadzom Maqsud
- Alfiah

**Fiqh**

- Mabadi Fiqh
- Sulamut-Taufiq
- Fathul Qorib
- Fathul Mu'in
- Kasyifatul saja'
- Riyadul Bad'ah

**Tauhid & Tasawuf**

- Riyadul Bad'ah
- Sulamut-Taufiq
- Kasifatul-Saja'

**Tafsir & Hadist**

- Tafsir Jalalain
- Bulughul Marom

**Lain-Lain**

- Tahfidz (Putri)
- Sekolah Paket (A,B,C)
- Qira'
- Muhadhoroh
- Sholawat

**Asrama Putra**

**Asrama Putri**

**Majelis**

Lampiran 5 Formulir Pendaftaran

**BIODATA SANTRI** DAR

*\*Wajib dilengkapi berdasarkan data kartu Keluarga\**

1. NAMA : .....
2. NISM : .....
3. NISN : .....
4. No KIP : .....
5. No PKH : .....
6. No KKS : .....
7. NIK : .....
8. TTL : .....
9. Jenis Kelamin : P / L
10. Agama : ..... Hobi : .....
11. Cita-cita : .....
12. Kewarganegaraan : a.WNI b.WNA
13. Kebutuhan Khusus : a.Tuna rungu b.Tuna Netra c.Tuna ..... D.Tidak
14. Status Rumah : a.Org Tua b.Saudara c.Lainnya
15. Status Mukim : a.Mukim b.Tidak Mukim

*\*Data Orang Tua Kandung\**

1. No KK : .....
2. NIK Ayah : .....
3. Nama : .....
4. Pekerjaan : .....
5. Pendidikan : .....
6. Telp Ayah : .....
7. Penghasilan : a. < Rp. 500.000 b. Rp.500.000-Rp.1jt  
c. Rp.1-2jt d. Rp.2-3jt e. Rp.3-4jt  
f. Rp.4-5jt g. Rp.>5jt

Lampiran 6 Dokumentasi Wawancara



**Lampiran 7 Gedung**



## **Lampiran 8 Wawancara**