

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pondok pesantren merupakan pendidikan islam tradisional yang para siswa atau santri tinggal bersama dan belajar dibawah bimbingan guru atau yang lebih dikenal dengan sebutan kiai dan mempunyai tempat menginap untuk para santri. Didirikannya pondok pesantren bermaksud untuk memberi pembelajaran ilmu agama islam untuk para santrinya supaya bisa menjadi bekal untuk dirinya baik di dunia maupun akhirat, tidak sedikit pondok pesantren yang mencoba menyesuaikan diri akan suatu perubahan.

Pada Pondok Pesantren Kauman Lasem, para santri yang menimba ilmu disana tidak hanya berasal dari daerah lokal melainkan di luar. Tantangannya bagaimana pondok tersebut mampu menarik minat masyarakat, dengan pelayanan yang maksimal dengan memberikan informasi seputar pondok dan santri, dan memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mengaksesnya.

Pada Pondok Pesantren Kauman Lasem dalam melakukan proses kegiatan seperti pengolahan masih dilakukan oleh pengurus. Dalam prosesnya data-data tersebut masih dilakukan pencatatan pada buku induk. Kegiatan yang berurusan dengan absensi kegiatan dan sanksi pelanggaran masih dicatat didalam kertas oleh ustadz/ustadzah pondok. Untuk mengetahui perkembangan belajar dan kedisiplinan santri dilakukan pertemuan wali murid setiap sebulan sekali, dari situ wali santri akan diberikan hasil perkembangan hafalan santri, pondok pesantren Kauman Lasem melakukan ujian hafalan setiap semester. Wali santri akan menerima *record* pelanggaran yang dilakukan oleh santri dalam sebuah kertas. Pengelolaan dan manajemen kegiatan pada Pondok Pesantren Kauman Lasem masih memerlukan waktu yang lama, maka aplikasi web ini akan memudahkan pihak

pondok dalam mengelola kegiatan pembelajaran santri dan memudahkan wali santri dalam mengetahui perkembangan anaknya dari tingkat kerajinan dalam mengikuti kegiatan, hafalan sampai pelanggaran apa yang dilakukan. Melakukan pengelolaan menjadi lebih mudah, menghemat waktu dan biaya.

Pondok pesantren ini belum menggunakan teknologi komputerisasi pada proses pengelolaan data santri. Pihak pondok masih menggunakan buku induk dalam pencatatan data dan papan pengumuman atau kertas sebagai catatan informasi. Apabila buku dan papan tersebut hilang dan rusak, maka informasi tentang data-data mengenai santri dan pondok akan berantakan karena belum adanya media database, semua data santri, data pengurus, absensi, pelajaran, kelas, jadwal, pembayaran, pendaftaran, periode, jurusan, yang dilakukan belum menggunakan teknologi sehingga semua hasil pekerjaan menjadi tidak tepat, dan dapat membuang waktu tenaga dan biaya.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis ingin membuat sebuah “Sistem Informasi Pondok Pesantren Kauman Lasem Berbasis Web” yang diharapkan dapat memudahkan dalam mengelola data kegiatan yang ada di pondok tersebut . Dengan dibuatnya sistem informasi tersebut semoga dapat menjadi solusi bagi Pondok Pesantren Kauman Lasem dalam mengelola dan memanajemen pondok .

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah penulis uraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah yaitu Bagaimana merancang dan membuat Sistem Informasi pada Pondok Pesantren Kauman Lasem Berbasis Web, sehingga dapat membantu pihak pondok pesantren dalam mengelola dan mengembangkan pondok pesantren.

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan masalah. Permasalahan yang tercakup didalamnya tidak berkembang terlalu jauh atau menyimpang terlalu jauh dari

tujuan awalnya dan tidak mengurangi efektifitas pemecahannya, maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dibuat digunakan untuk mengelola dan mengembangkan pondok pesantren.
2. Perancangan sistem yang dihasilkan meliputi data santri, data pengurus, absensi, pelajaran, kelas, jadwal, pembayaran, pendaftaran, periode, jurusan, Output yang dihasilkan adalah laporan data santri, data ustadz dan ustadzah, jadwal pembelajaran, absensi, tata tertib/pelanggaran, pendaftaran dan pembayaran pondok pesantren.
3. Sistem informasi pada pondok pesantren Kauman Lasem berbasis web dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian skripsi ini yaitu menghasilkan sebuah Sistem Informasi pada Pondok Pesantren Kauman Lasem berbasis web

1.5 MANFAAT

Manfaat dari mengerjakan penelitian ini, adalah sebagai berikut.

1.5.1 Bagi Penulis

1. Sebagai sarana latihan praktis bagi mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah.
2. Skripsi merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Pengembangan ilmu yang dimiliki terkait pembuatan Sistem Informasi Pondok Pesantren

1.5.2 Bagi Perguruan Tinggi

1. Untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan teori yang diperoleh selama kuliah.

2. Untuk membekali kemampuan dasar dalam menangani sebuah kasus yang mungkin terjadi di luar lingkungan kampus.
3. Untuk bahan literasi penyusunan skripsi dimasa yang akan datang.

1.5.3 Bagi Instansi/Pondok Pesantren Kauman Lasem

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu Pondok Pesantren Kauman Lasem dalam mengelola dan mengembangkan pondok pesantren kauman Lasem.

1.6 METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian ini mendefinisikan metode-metode terkait sistem yang akan dibuat dan dikembangkan. Metode-metode tersebut dimulai dari metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem dan metode perancangan sistem.

1.6.1 Objek Penelitian

Nama :Pondok Pesantren Kauman Lasem Rembang

Alamat :Ds. Karangturi Lasem Rembang 59271 Jawa Tengah

Telepon :(0295)531556. 531881

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang akurat maka penulis menggunakan metode pengumpulan dengan cara sebagai berikut :

a. Sumber Data Primer

Data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian baik melalui pengamatan, pencatatan terhadap objek penelitian meliputi :

1. Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan terhadap permasalahan yang ditemukan pada objek penelitian langsung untuk keperluan pengumpulan data pada Pondok Pesantren Kauman Lasem. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi yang terjadi secara nyata seperti data santri, data pengurus, absensi, pelajaran, kelas, jadwal, pembayaran, pendaftaran, periode, jurusan.

2. Wawancara (Interview)

Pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan sumber data dan pihak-pihak yang berkepentingan yaitu wawancara dengan pemilik Pondok Pesantren Kauman Lasem yang berhubungan dengan penelitian.

b. Sumber Data Sekunder

Data yang diambil secara tidak langsung berdasarkan objek penelitian.

Data ini diperoleh dari buku-buku, dan literature-literatur meliputi :

1. Studi Keustakaan

Pengumpulan data berdasarkan buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan. Misalnya, pengumpulan teori-teori mengenai perancangan sistem dengan menggunakan pemodelan UML dan metode pengembangan *waterfall*.

2. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, atau sumber informasi lain. Misalnya untuk materi tinjauan pustaka tentang sistem informasi manajemen.

1.6.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode atau tahap-tahap pada pembuatan aplikasi Sistem Informasi pada Pondok Pesantren Kauman Lasem Berbasis Web adalah menggunakan metode *waterfall*. Model ini merupakan model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*.

Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2013), tahapan-tahapan dalam model waterfall antara lain :

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Pengumpulan data untuk merincikan kebutuhan aplikasi agar sesuai apa yang dibutuhkan *user*. Serta menganalisis kebutuhan dari pembuatan aplikasi tersebut.

2. Desain

Desain aplikasi dengan mengkonsep aplikasi melalui prototype aplikasi sesuai dengan alur yang sudah dirangkai sebelumnya. Desain pembuatan program perangkat lunak meliputi arsitektur perangkat lunak dan representasi *interface*.

3. Pembuatan Kode Program

Pembuatan aplikasi secara inti untuk dapat berjalan sesuai dengan konsep yang diinginkan sebelumnya. Koding program memberikan implementasi konsep menjadi sebuah aplikasi yang diharapkan.

4. Pengujian

Pengujian pada perangkat lunak dari segi *logic* dan fungsional memastikan minimalisir kesalahan sistem. Tujuan untuk mengetahui alur sistem sudah berjalan dengan baik serta mengetahui kesalahan saat pengodingan aplikasi.

5. Pemeliharaan (*Maintenance*) atau Pendukung (*Support*)

Proses pemeliharaan sistem untuk mengatasi maupun mengantisipasi program bermasalah dan tidak menutup kemungkinan akan hadirnya pembaruan perangkat lunak dalam versi baru.

1.6.4 Metode Perancangan Sistem

Pada tahap ini, proses perancangan sistem menggunakan bahasa pemodelan Unified Modelling Language (UML). Unified Modelling Language (UML) adalah bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang

dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. Sukamto dan Shalahuddin(2013:103).

Diagram merupakan penjelasan secara grafis mengenai elemen-elemen dalam sistem. Untuk membuat model, UML menyediakan beberapa diagram visual yang menunjukkan berbagai aspek dalam sistem. Beberapa diagram yang disediakan dalam UML antara lain:

1. *Use Case* Diagram

Mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem informasi yang akan dibuat.

2. *Class* Diagram

Menggambarkan struktur sistem dari segi *pendefinisian* kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

3. *Sequence* Diagram

Menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek.

4. *Activity* Diagram

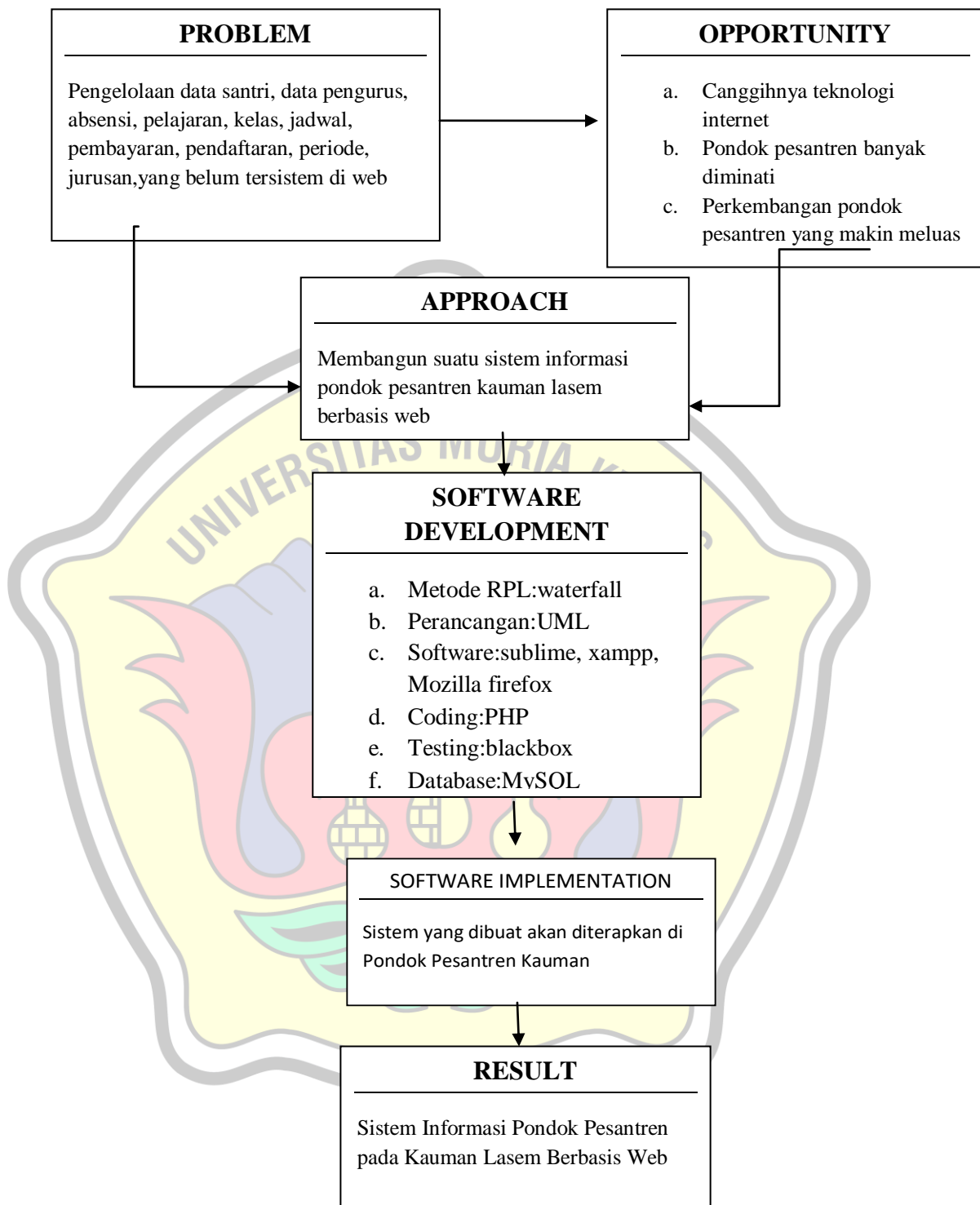
Menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem yang dapat dilakukan oleh sistem.

5. *Statechart* Diagram

Memperlihatkan urutan keadaan sesaat yang dilalui sebuah obyek, kejadian yang menyebabkan sebuah transisi dari satu *state* atau aktivitas kepada yang lainnya, dan aksi yang menyebabkan perubahan satu *state* atau aktivitas.

1.7 KERANGKA PEMIKIRAN

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan sistem informasi tersebut adalah sebagai gambar 1.1 berikut ini :



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran Sistem Informasi pada Pondok Pesantren Kauman Lasem