

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pondok pesantren merupakan salah satu tempat pendidikan islam tradisional dimana santri tinggal di dalamnya dan di asuh oleh kyai, didirikannya pondok pesantren memiliki tujuan untuk mengajarkan ilmu agama islam agar menjadi bekal di dunia dan akhirat kelak.

Pondok pesantren Huffadzul Qur'an merupakan pondok pesantren ini memiliki banyak santri dan setiap tahun bertambah santrinya. salah satu pondok yang memiliki santri dari dalam maupun luar daerah, pondok pesantren berupaya menanamkan nilai islam di dalam diri santrinya, menciptakan generasi yang disiplin dalam semua bidang kehidupan baik itu ibadah, akhlak, pendidikan dan sebagainya.

Pada pondok pesantren Huffadzul Qur'an mayoritas santrinya berasal dari luar daerah, sehingga sebagian besar wali santri memiliki kendala ketika ingin mengetahui kegiatan dan keadaan santri selama belajar di pondok pesantren. wali santri yang ingin mengetahui keadaan santri harus datang ke pondok pesantren, untuk datang ke pondok pesantren, wali santri membutuhkan biaya dan waktu harus disediakan untuk melihat anaknya di pondok pesantren, selain itu wali santri selama ini juga merasa sulit untuk mendapatkan informasi mengenai kegiatan pondok.

Terdapat laporan kegiatan kesartrian yaitu hafalan quran santri dan juga point santri. Selama ini wali santri sulit untuk mengetahui perkembangan santri selama berada di dalam pondok pesantren karena informasi hafalan quran dan juga point santri hanya menggunakan buku saja dalam mencatat pelanggaran, dan buku tersebut disimpan oleh wali asrama per santri, dan juga masalah pembayaran Spp dan pemberitahuan. jadi jika wali santri ingin mengetahui bagaimana perkembangan hafalan santri harus datang ke pondok pesantren ataupun menghubungi wali asrama untuk bertanya mengenai hafalan santri, begitupun dengan point santri, terdapat dua kategori point santri yaitu point perkembangan dan point pelanggaran, untuk mengetahui

perkembangan dan pelanggaran santri, wali santri juga harus datang ke pondok pesantren, ataupun menghubungi wali asrama santri. Pada pondok pesantren Huffadzul Qur'an terdapat prosedur untuk perizinan pulang santri, wali santri yang ingin mengajukan perizinan pulang santri harus datang ke pondok pesantren untuk menulis formulir perizinan pulang, selain itu wali santri harus menunggu apakah perizinan pulang santri diizinkan atau tidak, hal ini sangat tidak efektif bagi wali santri yang bertempat tinggal jauh dari pondok pesantren.

Dengan masalah yang telah di paparkan diatas menjelaskan bahwa Pada pondok pesantren Huffadzul Qur'an kegiatan monitoring santri belum berjalan sehingga kurang efektif dan efisien untuk kemajuan pondok pesantren tersebut.

Menanggapi permasalahan diatas, penulis ingin membangun "Sistem Informasi Monitoring Perkembangan Santri Pondok Pesantren Huffadzul Qur'an Marto Kusumo Purwokerto Tayu berbasis web dengan Notifikasi *Whatsapp*" guna untuk bahan penelitian skripsi dan menyelesaikan permasalahan yang ada di pondok pesantren.

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 Monitoring Perkembangan Santri Di Pondok Pesantren Huffadzul Qur'an Marto Kusumo Purwokerto Tayu berbasis web dengan Notifikasi *Whatsapp*, sehingga dapat membantu pengurus pondok dan wali santri mengetahui informasi mengenai monitoring perkembangan santri di pondok.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar dapat terarah dan memudahkan dalam pembahasan masalah. Permasalahan yang tercakup didalamnya tidak berkembang maupun menyimpang terlalu jauh dari tujuan awalnya dan tidak juga mengurangi efektifitas pemecahannya, maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dibuat digunakan untuk mengelola data perkembangan santri yaitu kegiatan ksantrian, pelanggaran, perizinan, pembayaran dan pemberitahuan/informasi.
2. Perancangan sistem meliputi: pengelolaan kegiatan santri, data pengurus pondok, informasi perkembangan santri, pembayaran, pelanggaran
3. Keluaran yang dihasilkan sistem adalah laporan perkembangan santri, pembayaran Spp dan laporan pemberitahuan

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian skripsi ini yaitu membantu dan menghasilkan sebuah Sistem Informasi Monitoring Perkembangan Santri Di Pondok Pesantren Huffadzul Qur'an Marto Kusumo Purwokerto Tayu berbasis web dan notifikasi whatsapp.

1.5 Manfaat

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

a. Bagi Individu

1. Dapat menerapkan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan
2. Dapat melakukan perbandingan antara ilmu teori yang didapatkan di bangku perkuliahan dengan dunia pekerjaan yang sesungguhnya.
3. Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman serta wawasan bagi penulis

b. Bagi Akademis

1. Untuk mengetahui seberapa kemampuan mahasiswa menguasai ilmu yang diberikan.
2. Untuk membekali kemampuan dasar dalam menangani sebuah kasus yang mungkin terjadi di luar lingkungan kampus.
3. Diharapkan dapat memperbanyak studi-studi tentang sistem informasi di Program Studi Sistem Informasi Universitas Muria Kudus

c. Bagi Instansi

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memudahkan pengurus dan wali santri membantu pondok pesantren untuk mengelola data dan memonitoring perkembangan santri menjadi lebih baik.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Agar mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan, valid dan *reliable* dalam penelitian ini maka penulis memiliki dan melakukan pengumpulan data dengan cara:

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari instansi dengan pengamatan langsung maupun pencatatan terhadap objek penelitian yang akan saya teliti, meliputi:

1. Wawancara

Dengan metode wawancara langsung dengan pihak yang terkait yaitu KH. Ismail Mashudi selaku pemilik atau pengasuh pondok pesantren beserta dengan pengurusnya. Data yang berkaitan dengan proses yang ada di pondok pesantren sebagai bahan penelitian.

2. Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan terhadap permasalahan yang ditemukan pada objek penelitian langsung untuk keperluan pengumpulan data pada pondok pesantren huffadzul qur'an marto kusumo. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi yang terjadi secara nyata seperti Pendaftaran santri, pembayaran, kegiatan belajar, laporan, program kerja keamanan. Oleh karena itu observasi perlu direncanakan terlebih dahulu, dengan perancangan yang matang maka observasi akan berjalan dengan efektif.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung dengan memberikan data kepada pengumpul data. Data ini merupakan data yang sifatnya mendukung data primer seperti buku, dokumentasi dan literatur yang masih dalam pembahasan yang sama meliputi:

1. Studi Kepustakaan

Metode studi kepustakaan adalah salah satu metode pengumpulan data dengan cara mencari informasi di buku seperti buku rekayasa perangkat lunak, laporan-laporan yang berkaitan dan dapat dijadikan dasar teori serta dapat dijadikan bahan perbandingan dalam penelitian yang akan dilakukan dengan melihat referensi laporan skripsi yang sudah ada sebelumnya.

2. Studi Dokumentasi

Metode studi dokumentasi merupakan pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, buku ataupun sumber informasi lain. Dalam penelitian ini pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan meminta data dari objek penelitian seperti data mengenai alamat, omset, jenis produk, karyawan dan lain-lain. Hal ini dilakukan supaya informasi dan data yang didapat benar-benar valid.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem merupakan salah satu proses terpenting dalam analisa sistem. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan sistem adalah dengan menggunakan metode *Waterfall*. Menurut (Sukamto & Shalahuddin:2016) dalam bukunya Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek mengatakan sebuah model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung.

Dalam metode pengembangan *Waterfall* terdapat beberapa tahapan dalam pengembangan sistem, meliputi:

a. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Prose pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang focus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

c. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program computer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Pengujian

Pengujian focus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

e. Pendukung (support) atau Pemeliharaan (maintenance)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisi spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak ada perangkat lunak baru.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Menurut (Sukanto & Shalahuddin:2016) dalam bukunya Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek, *United Modeling Language* (UML) merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.

Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modeling Language* (UML) antara lain yang akan saya gunakan:

a. *Use Case* Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *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 didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

b. *Class* Diagram

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinidian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

c. *Sequence* Diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Menggambar diagram *sequence* harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu.

d. *Activity* Diagram

Activity diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Secara grafis *activity* diagram menggambarkan aktivitas dari sebuah sistem bukan apa yang dilakukan oleh aktor.

e. *Statechart* Diagram

Statechart diagram digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah sistem atau objek. Jika *sequence* diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek maka *state* diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi di dalam sebuah objek.

1.7 KERANGKA PEMIKIRAN

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan Sistem Informasi pondok pesantren adalah sebagai berikut:

