

SISTEM INFORMASI PONDOK PESANTREN HIDAYATULLAH KETAPANG BERBASIS WEB

Web Based Information System Hidayatullah Islamic Boarding School of Ketapang

ABDUL HASIM, MUHAMMAD ULLIL FAHRI, DARLENA

*Akademi Manajemen Komputer dan Informatika (AMKI) Ketapang
Alamat Jl.Sultan Syahrir Mulia Baru Ketapang
kampus@amki-yainco.ac.id*

Abstrak

Teknologi Informasi merupakan kebutuhan yang penting dalam kehidupan sosial baik berbangsa maupun bernegara. Teknologi informasi telah menjadi fasilitas utama bagi kegiatan berbagai sektor dan memberikan peran yang sangat besar terhadap perubahan-perubahan yang mendasar pada struktur operasi dan pada manajemen organisasi. Sistem informasi adalah alat untuk menyajikan informasi sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya. Pondok Pesantren Hidayatullah Ketapang adalah sebuah lembaga pendidikan keagamaan yang beralamat di Jl. Gajah Mada Gg. Sosial Kec. Delta Pawan Kabupaten Ketapang. Saat ini, pondok pesantren tersebut masih melakukan penyimpanan data menggunakan lembaran kertas dan penjadwalan kegiatan santrinya masih menggunakan *prin out* yang terempel di papan pengumuman. Hal ini menyebabkan pemborosan kertas, arsip gubi, dan menyulitkan dalam pencarian data-data. Selain itu, jangkauan informasinya juga kurang luas. Maka dari dibutuhkan sistem informasi untuk membantu kelancaran aktivitas di Pondok Pesantren Hidayatullah Ketapang. Sehingga dengan adanya sistem ini lebih mempermudah bagi semua pengurus pondok dan masyarakat luas dalam mengetahui informasi tentang pondok pesantren tersebut.

Kata Kunci : *Sistem Informasi, Website, Pondok Pesantren*

Abstract

Information technology is an important need in social life both as a nation and as a state. Information technology has become the main facility for the activities of various sectors and has played a very large role in fundamental changes in the operating structure and in organizational management. An information system is a tool for presenting information in such a way that it is useful to the recipient. Pondok Pesantren Hidayatullah Ketapang is a religious education institution which is located at Jl. Gajah Mada Gg. Social District. Delta Pawan, Ketapang Regency. Currently, the Islamic boarding school is still storing data using sheets of paper and scheduling the activities of its students still using the printouts attached to the bulletin board. This causes paper wastage, gubi archives, and makes it difficult to find data. In addition, the range of information is also less broad. Therefore, an information system is needed to help smooth activities at the Hidayatullah Islamic Boarding School Ketapang. So that with this system it is easier for all boarding school administrators and the wider community to find out information about the Islamic boarding school.

Keywords: *Information System, Website, Pondok Pesantren.*

1. PENDAHULUAN

Teknologi Informasi merupakan kebutuhan yang penting dalam kehidupan sosial baik berbangsa maupun bernegara. Peranan teknologi informasi pada aktivitas manusia pada saat ini memang begitu besar. Teknologi informasi telah menjadi fasilitas utama bagi kegiatan berbagai sektor dan memberikan peran yang sangat besar terhadap perubahan-perubahan yang mendasar pada struktur operasi dan pada manajemen organisasi, instalasi, kesehatan, dan penelitian.

Menurut [1], sistem informasi adalah kombinasi dari manusia, fasilitas atau alat teknologi, media, prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mengatur jaringan komunikasi yang penting, proses transaksi tertentu dan rutin, membantu manajemen dan pemakai *intern* dan *ekstern* dan menyediakan dasar untuk pengambilan keputusan yang tepat. Sedangkan menurut [2], Sistem informasi adalah alat untuk menyajikan informasi sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya. Tujuannya adalah untuk memberikan informasi dalam perencanaan, memulai, pengorganisasian, operasional sebuah perusahaan yang melayani sinergi organisasi dalam proses mengendalikan pengambilan keputusan.

Menurut [3], XAMPP merupakan salah satu paket instalasi *Apache*, PHP dan MySQL instant yang dapat digunakan untuk membantu proses instalasi ketiga produk tersebut. Program aplikasi XAMPP berfungsi sebagai *server* lokal untuk mengampu berbagai jenis data *website* yang sedang dalam proses pengembangan. Dalam prakteknya, XAMPP bisa digunakan untuk menguji kinerja fitur ataupun menampilkan konten yang ada didalam *website* kepada orang lain tanpa harus terkoneksi dengan internet, atau istilahnya *website offline*. XAMPP bekerja secara *offline* layaknya *web hosting* biasa namun tidak bisa diakses oleh banyak orang. Maka dari itu, XAMPP biasanya banyak digunakan oleh para mahasiswa maupun pelajar untuk melihat hasil desain *website* sebelum akhirnya dibuat *online* menggunakan *web hosting* yang biasa dijual dipasaran.

Bagian penting pada XAMPP Htdocs merupakan nama sebuah folder bagian dari XAMPP yang berfungsi untuk menyimpan berbagai *file* dan dokumen yang akan ditampilkan kedalam *website*. htdoc adalah folder tempat meletakkan berkas-berkas yang akan dijalankan, seperti berkas PHP, HTML dan Skrip lain. phpMyAdmin merupakan bagian untuk mengelola basis data MySQL yang ada di komputer. Untuk membukanya, buka *browser* lalu ketik alamat <http://localhost/phpMyAdmin>, maka akan muncul halaman *phpMyAdmin*.

Menurut [4], *Apache* merupakan perangkat lunak berbasis *open source* yang berarti dapat digunakan secara bebas dan lain-lain berdasarkan kode-kode yang ditulis di dalam *website* tersebut baik menggunakan bahasa pemrograman HTML maupun PHP yang mengambil suatu *database* yang dibangun di MySQL, sehingga terbentuklah sebuah *website* yang dapat di lihat di *Mozilla fire fox* dan kawan-kawannya. *Apache* sendiri bersifat *opensource* sehingga dapat digunakan oleh siapa saja dan dikembangkan oleh siapa saja tentunya bagi yang mampu mengembangkannya.

Menurut [5], PHP atau singkatan dari *Personal Home Page* merupakan bahasa skrip yang tertanam dalam HTML untuk dieksekusi bersifat *server side*". PHP termasuk dalam *open source product*, sehingga *source code* PHP dapat diubah dan didistribusikan secara bebas. Di dalam [3], HTML merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen atau aplikasi yang berjalan di halaman web. HTML singkatan dari *Hyper Text Markup Language*, yaitu skrip yang berupa *tag-tag* untuk membuat dan mengatur struktur *website*.

Menurut [5], *PhpMyAdmin* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat *database*, pengguna (*user*), memodifikasi tabel, maupun mengirim *database* secara cepat dan mudah tanpa harus menggunakan perintah (*command*) SQL. Di dalam [6], *Java Script* merupakan bahasa *scripting* yang pertama kali dikembangkan oleh *Netscape* pada tahun 1995. Penulisan *Java Script* berada di dalam dokumen HTML dan pemanggilan program tersebut tergantung pada *browser (navigator)* yang digunakan dalam memanggil halaman yang terdapat pada *script* tersebut. *Java Script* juga tidak memerlukan kompilator atau penerjemah khusus.

Menurut [3] *Cascading Style Sheet (CSS)* merupakan suatu bahasa pemrograman suatu bahasa pemrograman web yang digunakan untuk mengendalikan dan membangun berbagai komponen dalam web sehingga tampilan web akan lebih rapi, terstruktur, dan seragam. CSS juga merupakan

35 pemrograman wajib yang harus dikuasai oleh setiap pembuat program (*Web Programmer*), terlebih lagi pada desain web (*Web Designer*). Menurut [3], *jquery* adalah *library* atau kumpulan kode *JavaScript* siap pakai. Keunggulan menggunakan *jquery* dibandingkan dengan *JavaScript* standar, yaitu menyederhanakan kode *JavaScript* dengan cara memanggil fungsi-fungsi yang disediakan oleh *jquery*. *JavaScript* sendiri merupakan bahasa *Scripting* yang bekerja di sisi *Client/Browser* sehingga website bisa lebih interaktif. Menurut [6], *Sublime Text* merupakan aplikasi editor untuk kode dan *text* yang dapat berjalan diberbagai *platform operating system* dengan menggunakan teknologi *python* API. *Sublime text* mendukung berbagai bahasa pemrograman dan mampu menyajikan *fitur syntax highlight* hampir di semua bahasa pemrograman yang didukung ataupun dikembangkan oleh komunitas: C, C++ ,C#, CSS, D, Dylan, Erlang, HTML, dan XML.

Pondok Pesantren Hidayatullah Ketapang adalah sebuah lembaga pendidikan keagamaan yang beralamat di Jl. Gajah Mada Gg. Sosial Kec. Delta Pawan Kabuapten Ketapang. Pondok pesantren tersebut memiliki luas tanah sekitar 14 hektar, yang sudah dikelola sekitar 4 hektar dan yang belum dikelola sekitar 10 hektar, pondok pesantren ini sudah memiliki sekolah umum sendiri yaitu MI Ulil Albab, SMP Integral Ulil Albab, dan MA Ulil Albab. Dimana pondok pesantren ini merupakan salah satu tempat santri belajar menuntut ilmu Al-qur'an, hadis, ilmu sorof, bahasa arab dan lain sebagainya, di pondok tersebut memiliki jumlah santri 92 orang, ustadz dan ustadahnya berjumlah 27 orang. Pondok pesantren tersebut dipimpin oleh H. Afendi, M.Pd.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara oleh peneliti, pondok pesantren ini masih menggunakan lembaran-lembaran kertas *prin out* untuk penyimpanan data santri, data pengurus, data ustadz, ustadah dan kemudian diarsipkan menggunakan arsip gubi. Hal ini sangat tidak efektif untuk pondok pesantren tersebut dikarenakan akan terjadinya pemborosan kertas, arsip gubi, dan menyulitkan dalam pencarian data-data karena harus mencari satu-persatu di dalam arsip. Penjadwalan kegiatan santrinya juga masih menggunakan *prin out* yang tertempel di papan pengumuman masjid, asrama, dan kantor yayasan, hal ini juga sangat tidak efektif karena hanya orang yang berada di sekitar pondok itu saja yang bisa mengetahui kegiatan di pondok tersebut, tapi orang yang diluar pondok tidak dapat mengetahui kegiatan apa saja yang dilakukan di pondok pesantren tersebut, sehingga orang tua santri dan orang yang ingin memasukan anaknya kepondok tersebut belum mengetahui pembelajaran atau kegiatan yang dilakukan di pondok tersebut. Maka dari itu pengurus pondok pesantren sangat membutuhkan sistem informasi guna untuk membantu kelancaran aktivitas di Pondok Pesantren Hidayatullah Ketapang. Sehingga dengan adanya sistem ini lebih mempermudah bagi semua pengurus pondok dan orang tua santri dalam mengetahui informasi tentang pondok pesantren.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Menurut [7], observasi adalah pengamatan langsung dari lingkungan fisik atau pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang berlangsung yang mencakup semua kegiatan perhatian ke objek dengan menggunakan alat penilaian sensorik. Metode observasi yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung pada objek yang diteliti sehingga peneliti mengetahui keadaan yang sebenarnya. Dalam hal tersebut, peneliti mengamati kegiatan di pondok pesantren tersebut yang masih menyimpan data santri menggunakan map dan diarsip menggunakan *gubi*, data pengurusan pondok dan ustadahnya masih di simpan memakai arsip *gubi* dan informasi penjadwalan pembelajaran masih menggunakan *prin out*.

b. Metode Wawancara

Menurut [7], wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur dan bisa dilakukan dengan cara tatap muka atau secara

langsung maupun dengan menggunakan jaringan telepon. Metode wawancara adalah metode pengumpulan data melalui percakapan atau tanya jawab secara ilmiah dan langsung sehingga memberi kemungkinan bagi peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dari narasumber. Peneliti melakukan wawancara kepada narasumber selaku pimpinan Pondok Pesantren Hidayatullah Ketapang. Hal-hal yang peneliti tanyakan antara lain berapa jumlah santri, jumlah ustadz dan pengurusnya dan bagaimana sistem pembelajaran yang di terapkan di pondok tersebut.

c. Metode Dokumentasi

Menurut [7], dokumentasi ialah kegiatan khusus berupa pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penemuan kembali dan penyebaran dokumen. Di sini peneliti mengumpulkan data dengan melihat beberapa dokumen- dokumen yang ada di pondok tersebut dengan membaca pencatatan data santri dan ustadz yang berda di arsip gobi, yang disimpan di lemari-lemari yang berada di kantor tersebut, dan jadwal kegiatan pondok pesantren yang di tempel di masjid, asrama dan di kantor pondok tersebut.

2.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian di Pondok Pesantren Hidayatullah Ketapang untuk mendapatkan informasi mengenai Ponpes Hidayatullah Ketapang maka peneliti melakukan penelitian yang dilakukan secara bertahap pada Bulan Juni sampai bulan Agustus 2020, dimulai dari tahap persiapan yaitu penyusunan proposal penelitian, tahap penyusunan instrumen berupa identifikasi masalah dan pengenalan lebih lanjut mengenai Pondok Pesantren Hidayatullah Ketapang, tahap pengumpulan data dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi, tahap perancangan sistem dan implementasi program serta sampai pada tahap akhir yakni penulisan laporan penelitian.

2.3 Sumber Data

a. Data Primer

Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan data primer dengan metode wawancara langsung dengan pimpinan pondok yaitu Bapak H. Afendi M.Pd, berupa data ustadz, data santri, sejarah pondok, visi dan misi, serta sistem yang sudah ada di Pondok Pesantren hidayatullah Ketapang tersebut.

b. Data Sekunder

Untuk melengkapi data primer yang telah didapat, maka peneliti memerlukan data sekunder yang dalam penelitian ini memerlukan informasi mengenai karakteristik Pondok Pesantren Hidayatullah, yang berkaitan dengan jumlah Santri, jumlah ustadz, dan jadwal kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Sistem

Sistem yang dianalisa adalah Sistem Informasi Pondok Pesantren Hidayatullah Ketapang, Analisis sistem yang dilakukan ialah identifikasi masalah dan analisis kebutuhan informasi serta sistem yang diharapkan.

Identifikasi masalah yang dilakukan adalah sebagai berikut. Permasalahan-permasalahan yang terjadi pada Pondok Pesantren Hidayatullah Ketapang ini ialah sistem pengolahan data ustadz dan ustazah, dan data santri masih menggunakan sistem yang belum *terdatabase*. Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini maka Pondok Pesantren Hidayatullah Ketapang membutuhkan sebuah aplikasi yang bisa mengolah data dan dapat memberikan informasi kepada seluruh masyarakat khusus kepada orang tua santri dan ustadz. Adapun informasi yang peneliti butuhkan untuk membuat sistem informasi tersebut ialah, data

semua santri, data ustadz dan ustazah, dokumen-dokumen mengenai pondok, foto kegiatan pondok, video mengenai pondok dan jadwal kegiatan pondok.

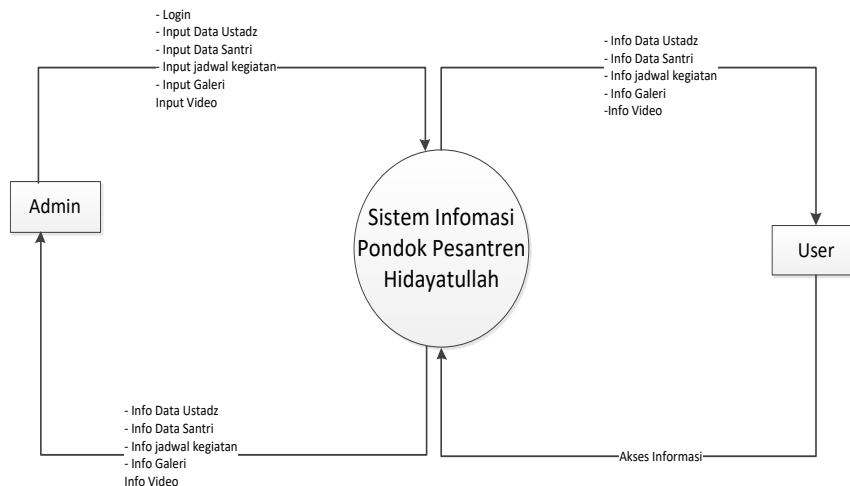
3.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahap selanjutnya setelah analisis sistem, untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang apa yang dikerjakan pada analisis sistem.

a. Data Flow Diagram (DFD)

DFD merupakan suatu cara atau metode untuk membuat rancangan sebuah sistem yang mana berorientasi pada alur data yang bergerak pada sebuah sistem nantinya.

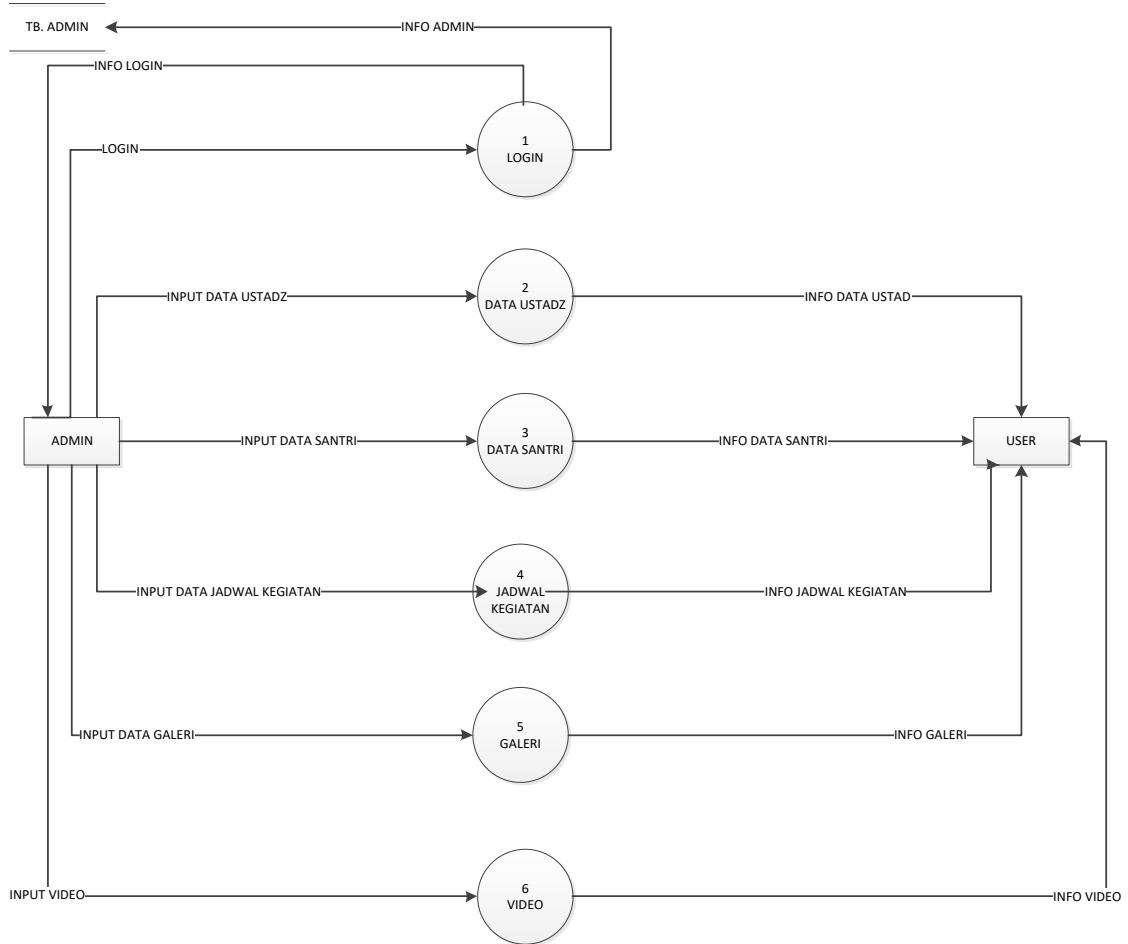
Diagram Konteks



Gambar 1. Diagram Konteks

Pada Gambar 1. menunjukkan aliran data pada Sistem Informasi Pondok Pesantren Hidayatullah Ketapang Berbasis Web. Gambaran sistem informasi pengolahan Pondok Pesantren Hidayatullah terdapat dua entitas, yaitu Admin dan User. Admin dapat mengakses halaman administrator yang telah disediakan di dalam website, dimana dalam halaman tersebut admin dapat mengolah data santri, ustad dan ustazah, jadwal kegiatan santri, galeri dan video. Sementara user adalah orang yang mengakses halaman web tersebut seperti ustadz dan ustazah, orang tua santri dan masyarakat. User tidak dapat melakukan penginputan data dan mengakses halaman administrator.

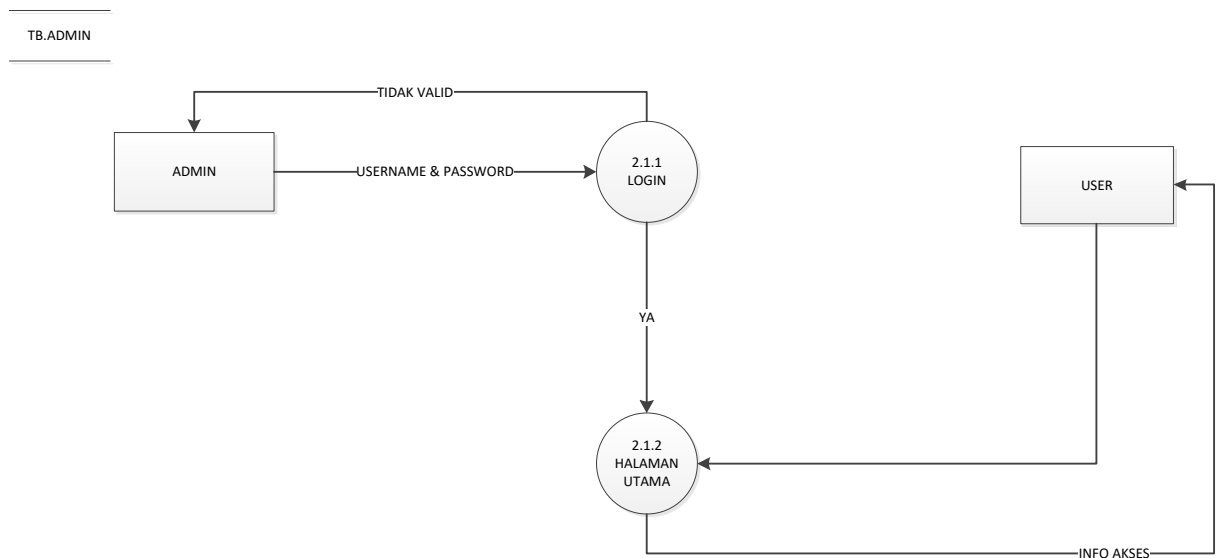
DFD Level 1 Proses pengimputan data oleh admin



Gambar 2. DFD Level 1

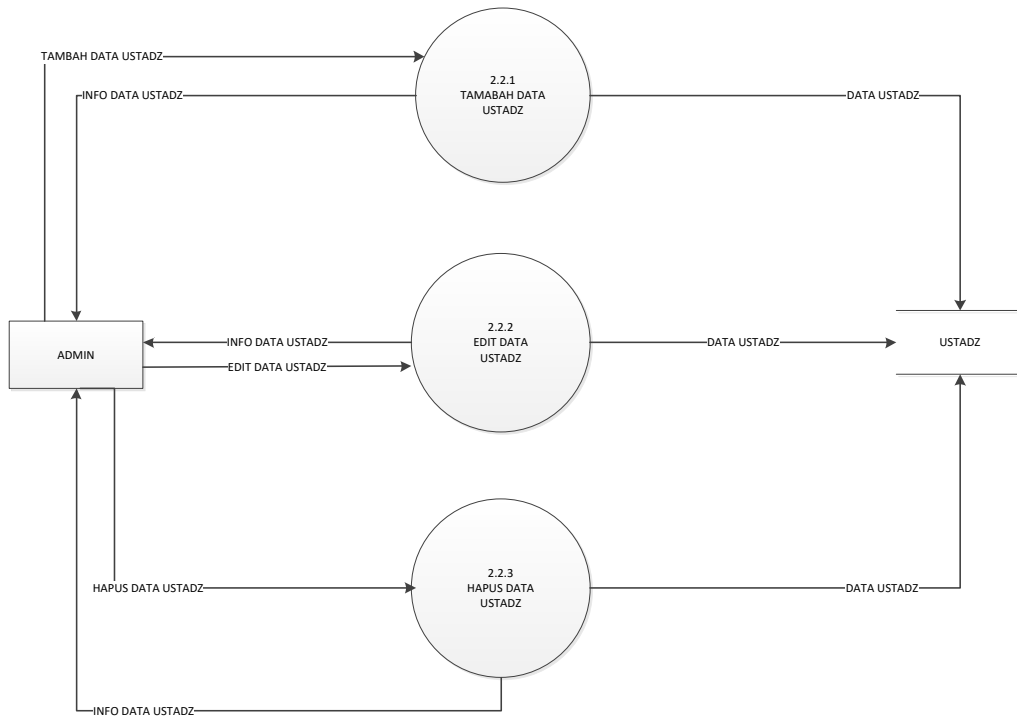
DFD Level 2 Proses 1 (Login Admin)

Proses *login* oleh admin dilakukan dengan memasukkan *username* dan *password*.



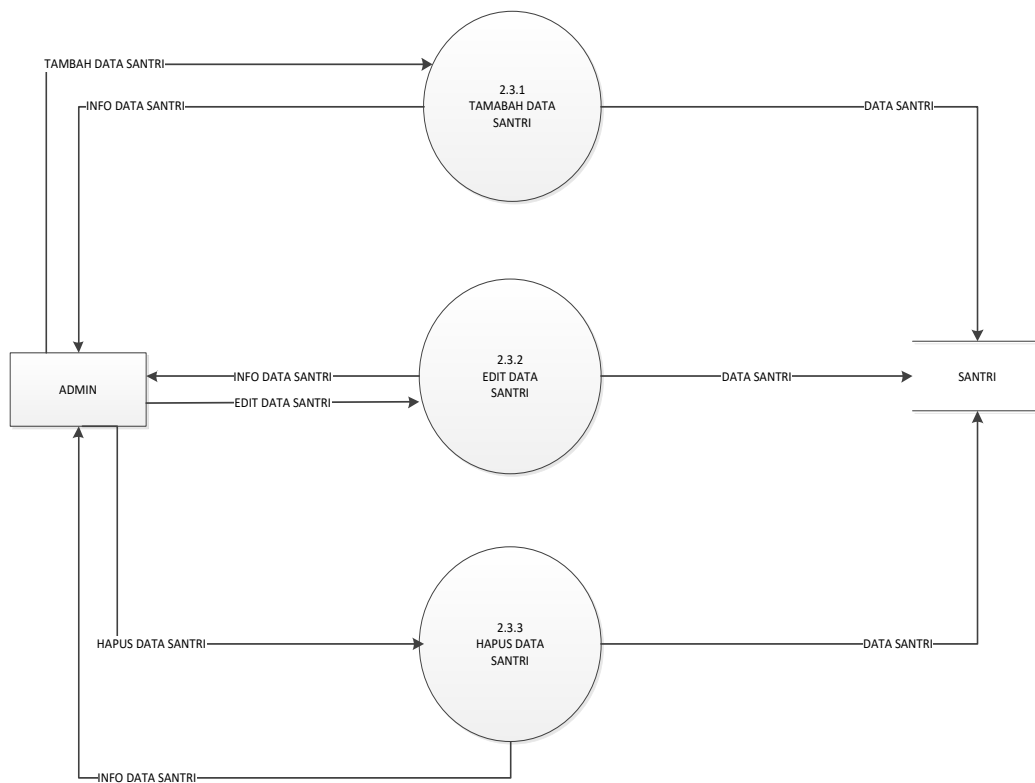
Gambar 3. DFD Level 2 Proses 1

DFD Level 2 Proses 2 Data Ustadz (Proses input, edit, dan hapus data ustadz)



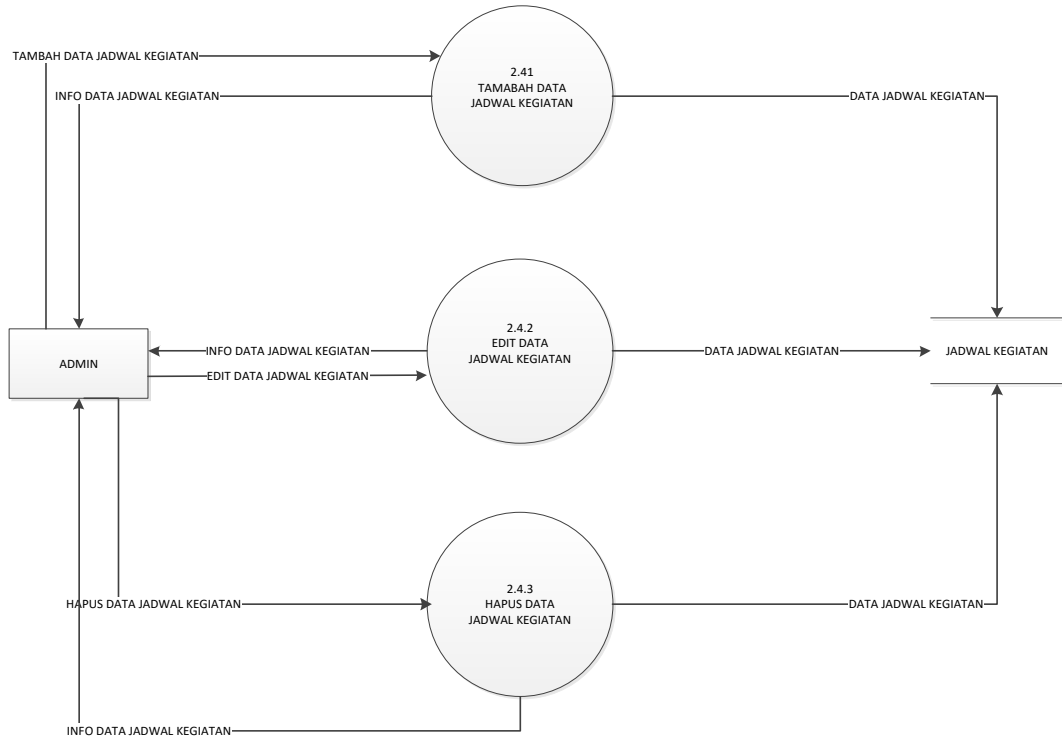
Gambar 4. DFD Level 2 Proses 2

DFD Level 2 Proses 3 Data Santri (Proses tambah, edit, dan hapus data santri)



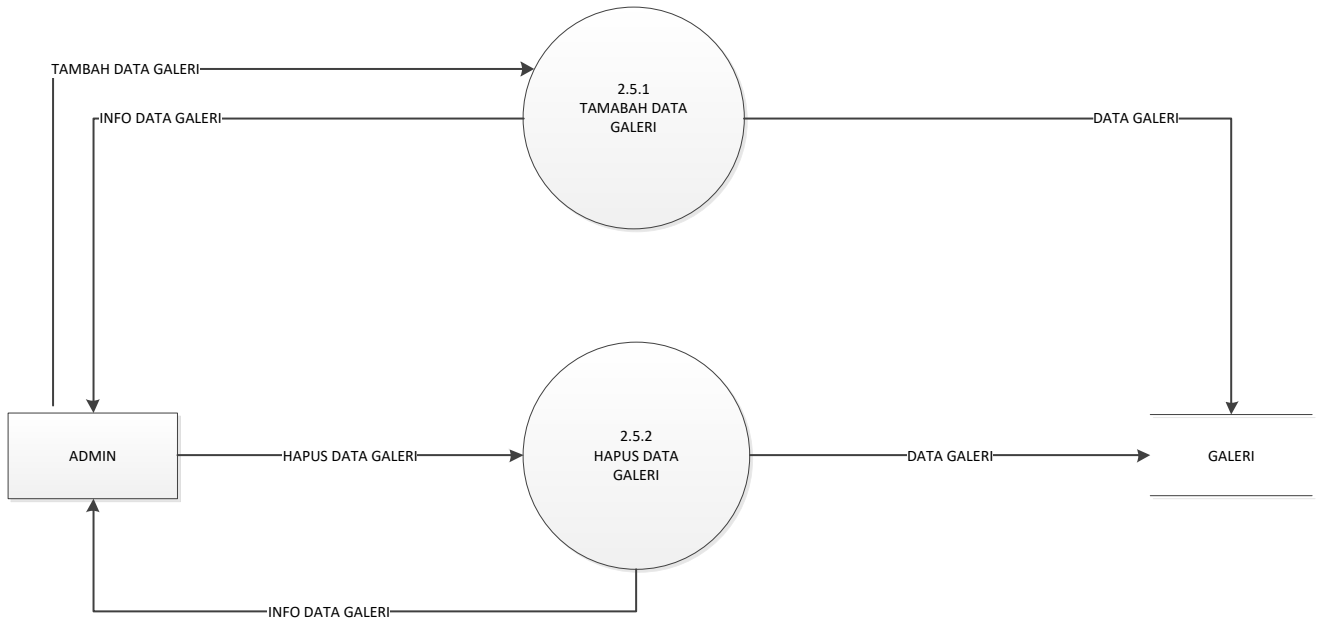
Gambar 5. DFD Level 2 Proses 3

DFD Level 2 Proses 4 Jadwal Kegiatan (Proses tambah, edit, dan hapus Jadwal kegiatan santri)



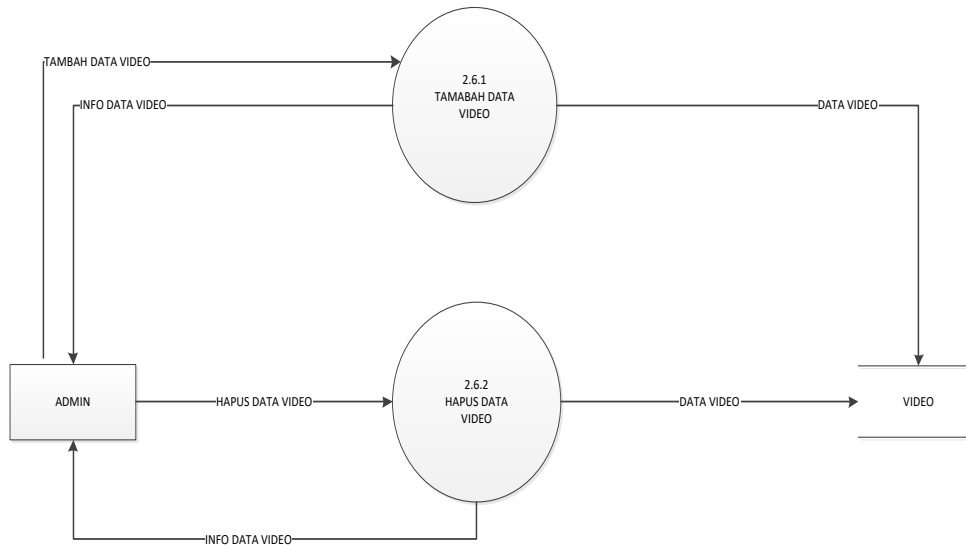
Gambar 6. DFD Level 2 Proses 4

DFD Level 2 Proses 5 Galeri (Proses tambah, hapus Galeri)



Gambar 7. DFD Level 2 Proses 5

DFD Level 2 Proses 6 Video (Proses tambah dan hapus video)

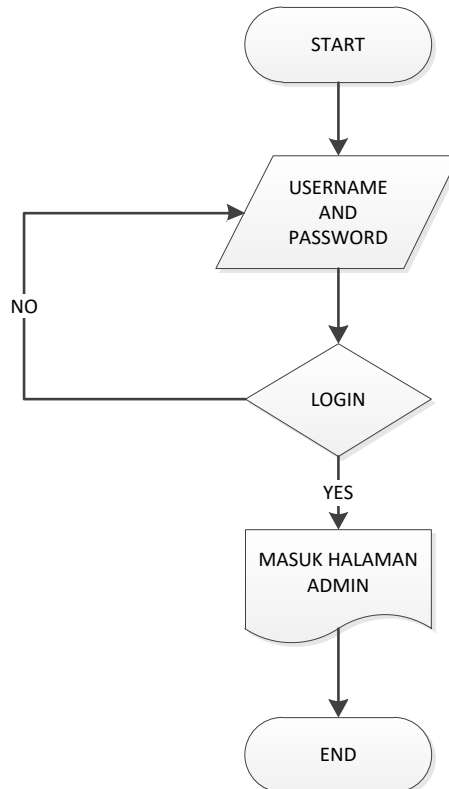


Gambar 8. DFD Level 2 Proses 6

b. Flowchart

Tujuan membuat *Flowchart* itu sendiri adalah untuk menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah, secara sederhana, terurai, rapi, dan jelas dan menggunakan simbol-simbol standar. Adapun *flowchart* dalam pembuatan sistem informasi pengolahan data ini adalah sebagai berikut :

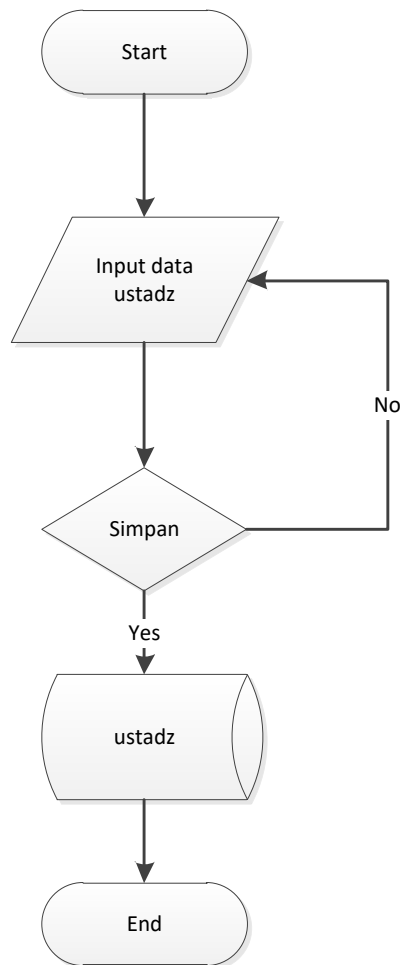
Flowchart Login Admin



Gambar 9. Flowchart Login Admin

Ketika program dijalankan maka admin harus login dengan memasuk *username* dan *password*, jika usermane dan password salah maka akan kembali kemenu login untuk login ulang, tetapi jika benar maka admin akan masuk ke halaman utama admin.

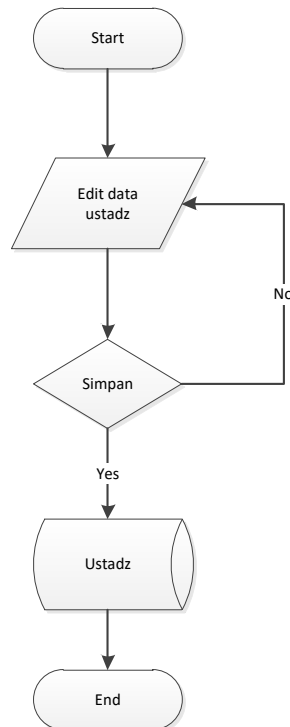
Flowchart Tambah Data Ustadz



Gambar 10. *Flowchart* Tambah Data Ustadz

Ketika program dijalankan maka akan muncul sejumlah *textfield* yang harus diisi lalu kemudian kita mengklik *button* simpan untuk melanjutkan proses. Ketika *value* yang diisi ke dalam *textfield* tidak sesuai anjuran penulisan yang seharusnya maka program memberi perintah untuk membenarkan dan program tidak akan di proses. Ketika program berjalan sesuai dengan anjuran program maka data selanjutnya data akan diproses untuk disimpan kedalam *storage* lalu program selesai.

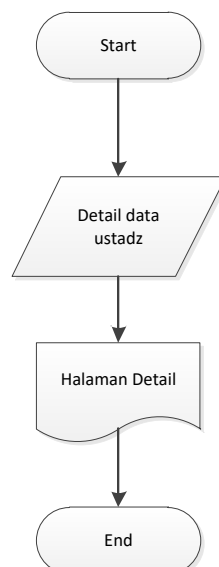
Flowchart Edit Data Ustadz



Gambar 11. Flowchart Edit Data Ustadz

Ketika program dijalankan maka akan muncul sejumlah *textfield* yang sudah terisi dan dapat dirubah apabila ada penginputan yang salah lalu kemudian kita mengklik *button* simpan untuk melanjutkan proses. Ketika program berjalan sesuai dengan anjuran program maka data selanjutnya data akan diproses untuk disimpan ke dalam *storage* lalu program selesai.

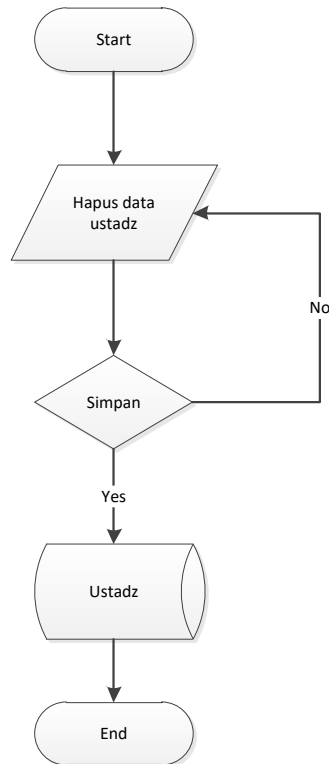
Flowchart Detail Data Ustadz



Gambar 12. Flowchart Detail Data Ustadz

Ketika program dijalankan maka akan muncul sejumlah *textfield* yang sudah terisi dan dapat di tampilkan secara keseluruhan data. Ketika program berjalan sesuai dengan anjuran program maka data selanjutnya data akan diproses untuk disimpan kedalam *storage* lalu program selesai.

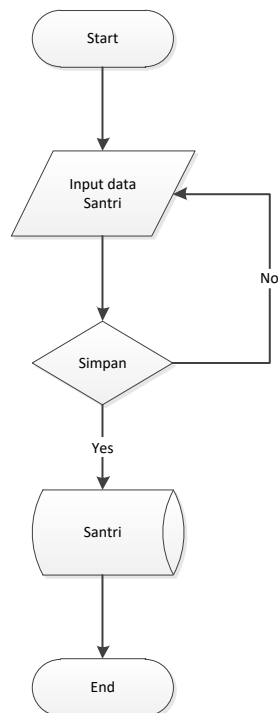
Flowchart Hapus Data Ustadz



Gambar 13. *Flowchart* Hapus Data Ustadz

Ketika program dijalankan maka klik data yang dipilih untuk dihapus maka secara otomatis data terhapus dari *storage* lalu program selesai.

Flowchart Tambah Data Santri

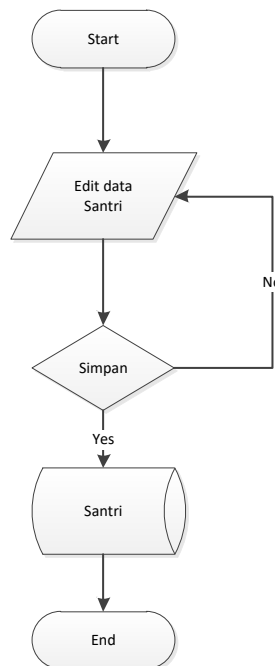


Gambar 14. *Flowchart* Tambah Data Santri

Ketika program dijalankan maka akan muncul sejumlah *textfield* yang harus diisi lalu kemudian kita mengklik *button* simpan untuk melanjutkan proses. Ketika *value* yang diisi ke dalam *textfield* tidak sesuai anjuran penulisan yang seharusnya maka program memberi perintah untuk

membenarkan dan program tidak akan di proses. Ketika program berjalan sesuai dengan anjuran program maka data selanjutnya data akan diproses untuk disimpan ke dalam *storage* lalu program selesai.

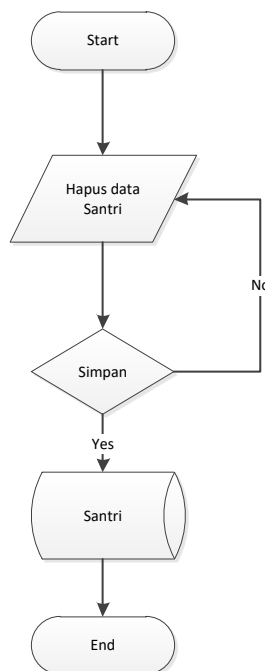
Flowchart Edit Data Santri



Gambar 15. Flowchart Edit Data Santri

Ketika program dijalankan maka akan muncul sejumlah *textfield* yang sudah terisi dan dapat dirubah apabila ada penginputan yang salah lalu kemudian kita mengklik *button* simpan untuk melanjutkan proses. Ketika program berjalan sesuai dengan anjuran program maka data selanjutnya data akan diproses untuk disimpan ke dalam *storage* lalu program selesai.

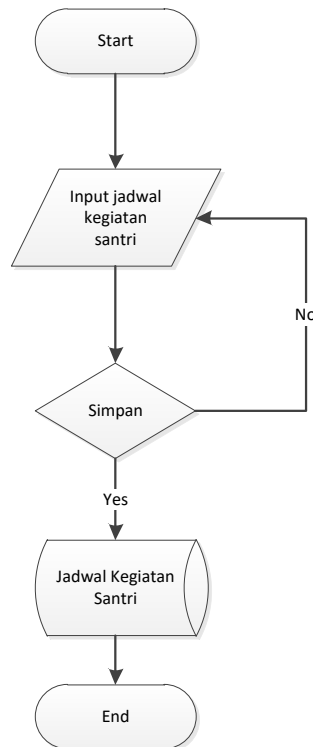
Flowchart Hapus Data Santri



Gambar 16. Flowchart Hapus Data Santri

Ketika program di jalankan maka *record* data yang dipilih akan secara otomatis terhapus dari *storage* lalu program selesai.

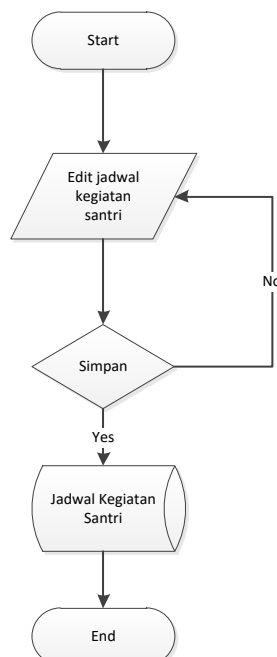
Flowchart Tambah jadwal pelajaran



Gambar 17. *Flowchart* Input Data Jadwal Kegiatan

Ketika program dijalankan maka akan muncul sejumlah *textfield* yang harus diisi lalu kemudian kita mengklik *button* simpan untuk melanjutkan proses. Ketika *value* yang diisi ke dalam *textfield* tidak sesuai anjuran penulisan yang seharusnya maka program memberi perintah untuk membenarkan dan program tidak akan di proses. Ketika program berjalan sesuai dengan anjuran program maka data selanjutnya data akan diproses untuk disimpan ke dalam *storage* lalu program selesai.

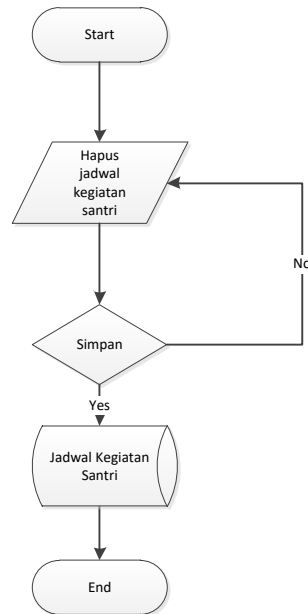
Flowchart Edit Jadwal Kegiatan



Gambar 18. *Flowchart Edit Data Jadwal Kegiatan*

Ketika program dijalankan maka akan muncul sejumlah *textfield* yang sudah terisi dan dapat dirubah apabila ada penginputan yang salah lalu kemudian kita mengklik *button* simpan untuk melanjutkan proses. Ketika program berjalan sesuai dengan anjuran program maka data selanjutnya data akan diproses untuk disimpan ke dalam *storage* lalu program selesai.

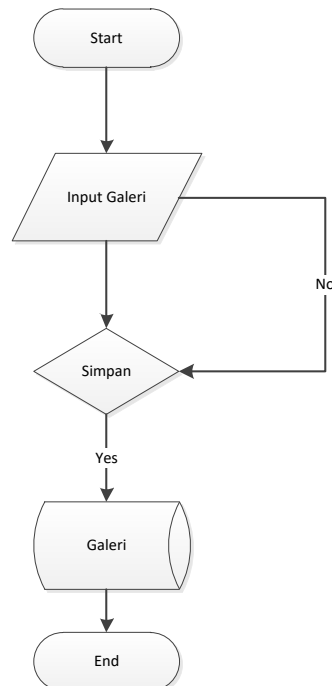
Flowchart Hapus Jadwal Kegiatan



Gambar 19. *Flowchart Hapus Jadwal Kegiatan*

Ketika program di jalankan maka *record* data yang dipilih akan secara otomatis terhapus dari *storage* lalu program selesai.

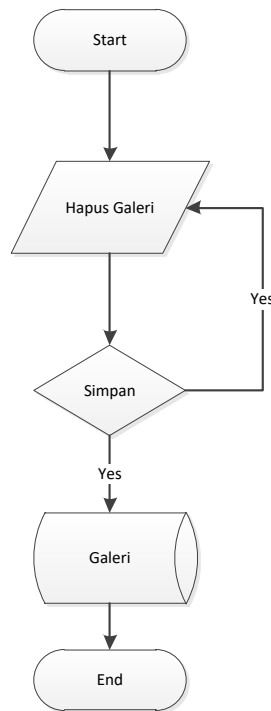
Flowchart Tambah Galeri



Gambar 20. *Flowchart Tambah Galeri*

Ketika program dijalankan maka akan muncul *button* tambah lalu kemudian kita mengklik *button* simpan untuk melanjutkan proses. Ketika program berjalan sesuai dengan anjuran program maka data selanjutnya data akan diproses untuk disimpan ke dalam *storage* lalu program selesai.

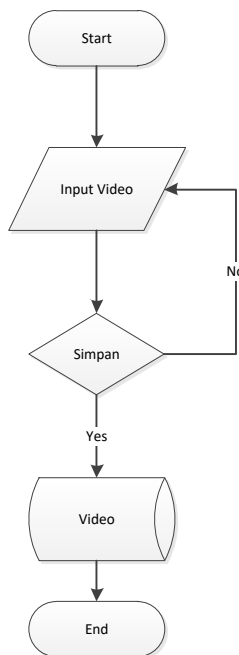
Flowchart Hapus Galeri



Gambar 21. *Flowchart* Hapus Galeri

Ketika program di jalankan maka *record* data yang dipilih akan secara otomatis terhapus dari *storage* lalu program selesai.

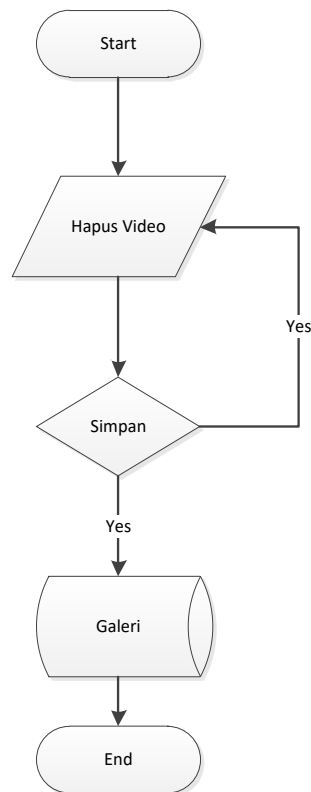
Flowchart Tambah Video



Gambar 22. *Flowchart* Tambah Video

Ketika program dijalankan maka akan muncul *button* tambah lalu kemudian kita mengklik *button* simpan untuk melanjutkan proses. Ketika program berjalan sesuai dengan anjuran program maka data selanjutnya data akan diproses untuk disimpan ke dalam *storage* lalu program selesai.

Flowchart Hapus Video



Gambar 23. Flowchart Hapus Video

Ketika program di jalankan maka *record* data yang dipilih akan secara otomatis terhapus dari *storage* lalu program selesai.

3.3 Rancangan Tabel

Database yang dibuat akan di beri nama Pondok Pesantren Hidayatullah Ketpang yang terdiri beberapa tabel sebgai berikut.

Tabel 1. Admin

Nama Field	Type Data
Id_admin	int(11) NOT NULL
Nama	varchar(100) NOT NULL
Username	varchar(50) NOT NULL
Password	varchar(50) NOT NULL
Foto	varchar(200) NOT NULL

Tabel 2. Data Santri

Nama Field	Type Data
Id_santri	Int
Nama_santri	Varchar
tmp_Santri	Varchar
tgl_Santri	Date
jk_Santri	Varchar

ayah_santri	Varchar
ibu_santri	Varchar
asal_sekolah	Varchar
Tlp_ortu	Varchar

Tabel 3. Data Ustadz

Nama Field	Type Data
Id_Ustadz	int
Nip_ustadz	Varchar
Nama_ustadz	Varchar
Tmp_ustadz	Varchar
Tgl_ustadz	Date
Jk_ustadz	Varchar
Alamat_ustadz	Longtext
Stts_ustadz	Varchar
Tlp_ustadz	Varchar

Tabel 4. Jadwal Kegiatan

Nama Field	Type Data
Id_jadwal	Int
Hari	Varchar
Mulai_jam	time
Sampai_jam	time
kegiatan	longtext

Tabel 5. Galeri

Nama Field	Type Data
Id_galeri	Int
Nama_galeri	Varchar
Gambar_galeri	Longblob

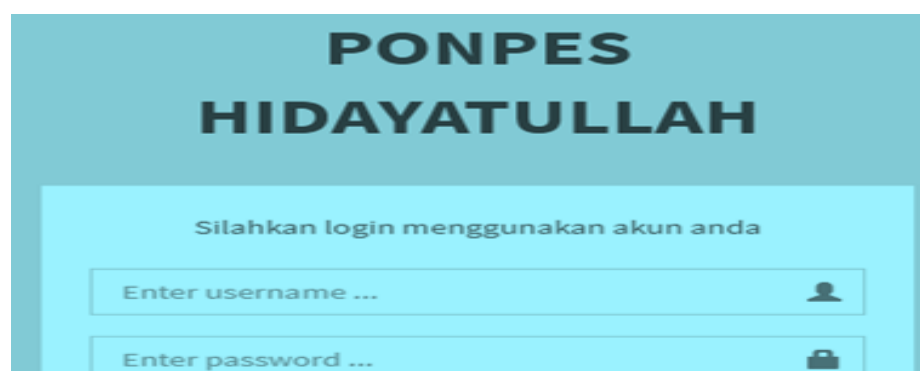
Tabel 6. Video

Nama Field	Type Data
Id_video	Int
Nama_video	Varchar
Gambar_video	Longblob

3.4 Tampilan

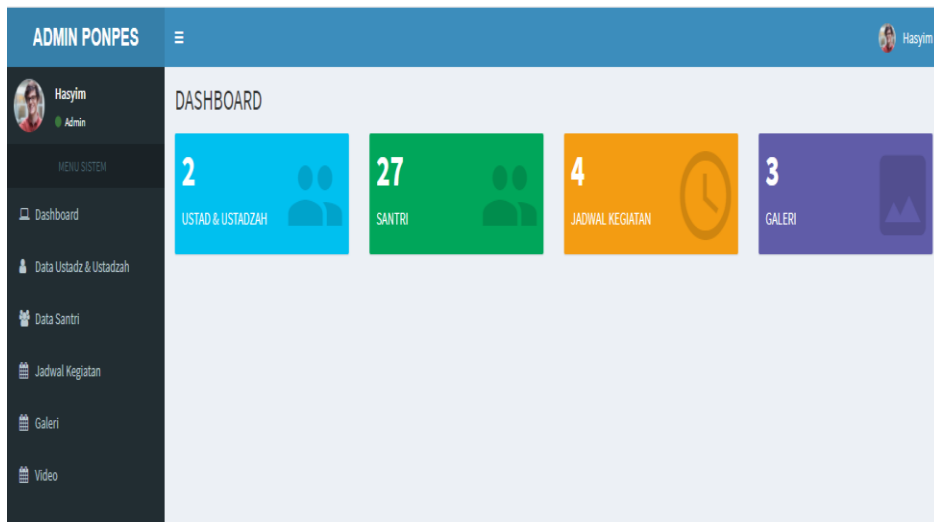
Adapun tampilan halaman utamanya adalah sebagai berikut

- a. Tampilan Halaman Login



Gambar 24. Tampilan Utama Login

b. Tampilan Halaman Admin



Gambar 25. Tampilan Utama Admin

c. Tampilan Halaman User



Gambar 26. Tampilan Utama User

4. KESIMPULAN

Dari penjelasan yang telah sebelumnya, peneliti merangkum beberapa kesimpulan mengenai sistem informasi yang telah dirancang sebagai berikut.

1. Program ini mempermudah dalam melakukan pengenalan terhadap Pondok Pesantren Hidayatullah Ketapang kepada publik.
2. Program ini mempermudah ustadz dan orang tua santri untuk mengetahui informasi terbaru mengenai pondok, informasi jadwal kegiatan dan data terkait.
3. Program ini mempermudah pengurus pondok dalam pengolahan data ustadz, santri, dan jadwal kegiatan pondok.
4. Sistem baru ini sangat efektif dan efisien di banding sistem yang telah di terapkan selama ini.
5. Program ini menyajikan informasi-informasi semua kegiatan pondok.
6. Sistem ini bisa memuat konten-konten tentang pondok, baik berupa gambar maupun video.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Nash, Sistem Informasi Geografis Berbasis Android, Yogyakarta: CV. Budi Utama, 1995.
- [2] Kertahadi, Cara Membuat Website Dari Nol, Yogyakarta: ANDI OFFSET, 2007.
- [3] R. R. Rerung, Pemrograman Dasar, Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2018.
- [4] Raharjo, Konsep Dasar Pemrograman Website dengan PHP, Malang: CV. Multimedia Edukasi, 2003.
- [5] A. B. Hikmah, Cara Membuat Website dari Nol, Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET, 2015.
- [6] J. Karman, Siste Informasi Geografis Berbasis Android, Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2019.
- [7] M. Yusuf, Metdoe Penelitian, Jakarta: CV. Kencana, 2014.