BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Penelitian dilakukan di Pesantren Daarut Tauhiid Bandung yang beralamat di Jl. Gegerkalong Girang No. 67 Bandung.

3.1.1. Sejarah Singkat Pesantren Daarut Tauhiid

Secara legal-formal Daarut Tauhiid berdiri sejak tanggal 4 September 1990, sesuai tanggal penerbitan Akta Notaris Wiratni Ahmadi, SH., tentang pendirian Yayasan Daarut Tauhiid. Dalam hal ini dapat difahami bahwa Yayasan Daarut Tauhiid merupakan badan hukum pengelola Pesantren Daarut Tauhiid.

Sebagaimana pesantren lain pada umumnya inti aktivitas di Daarut Tauhiid adalah di bidang pendidikan, dakwah & sosial. Namun sebagai sebuah pesantren, maka pada pesantren Daarut Tauhiid terdapat beberapa keunikan atau ke-khas-an dibandingkan Pesantren lain pada umumnya. Salah satu diantaranya adalah tingginya intensitas aktivitas [usaha] ekonomi di dalam lingkungan Pesantren Daarut Tauhiid. Tingginya intensitas aktivitas [usaha] ekonomi tersebut dapat dirasakan baik sejak awal masa pendirian maupun hingga saat ini.

Setidaknya ada 2 faktor atau kondisi yang dapat digunakan untuk menjelaskan keunikan di atas, yaitu semangat wirausaha dan prinsip kemandirian. Semangat wirausaha merupakan sebuah keniscayaan yang melekat pada diri KH. Abdullah Gymnastiar [Aa Gym] selaku pendiri dan pemimpin sentral di Pesantren

Daarut Tauhiid. Di sejumlah literasi kita dapat menemukan cerita perjalanan hidup beliau yang diantaranya diliputi dengan terjadinya proses tumbuh kembang jiwa wirausaha pada diri beliau. Jiwa itulah yang kemudian menjelma menjadi sebuah semangat wirausaha yang mewarnai corak Pesantren Daarut Tauhiid yang beliau pimpin secara langsung. Di sisi lain, dapat kita pahami pula bahwa semangat kemandirian adalah sebuah cita-cita dan idealisme para pendiri Pesantren Daarut Tauhiid agar tumbuh kembang Pesantren Daarut Tauhiid dan keseluruhan aktivitasnya didasarkan kepada kemampuan diri, bukan atas ketergantungan kepada bantuan atau sokongan dari pihak lain. Sehingga diharapkan akan muncul independensi dan keleluasan dalam berkreasi. Tentu pada idealisme tersebut tidak dinafikan adanya peluang kemitraan dan kerjasama dengan sebanyak-banyaknya pihak. Dalam hal ini maka semangat wirausaha dan semangat kemandirian adalah sebuah paket yang saling menunjang satu sama lain. Kemandirian dapat terwujud karena adaya aktivitas wirausaha.

Pada giliran selajutnya aktivitas [usaha] ekonomi ini kemudian dapat pula dipandang sebagai bagian dari atau bahkan nilai tambah bagi garapan Pesantren Daarut Tauhiid di bidang pendidikan, dakwah dan sosial yang terelaborasi pada satu konsep tata nilai yang disebut Manajemen Qolbu [MQ]. Konsepsi dasar MQ meliputi 4 komponen, yaitu: Ma ifatullah, Manajemen Diri, Entrepreneurship, dan Leadership. Tata nilai MQ inilah yang kemudian menjadi dasar dan filosofi bagi organisasi Pesantren Daarut Tauhiid yang dikenal dengan rumusan statement "Menuju Generasi Ahli Dzikir, Ahli Fikir, dan Ahli Ikhtiar".

Berangkat dari dasar pemikiran di atas, maka kelembagaan Pesantren Daarut Tauhiid secara evolutif terus mengalami perubahan dan penataan. Hal tersebut ditandai dengan pendirian Koperasi Pondok Pesantren [Kopontren] DT pada tahun 1994 dan MQ Corporation atau PT Manajemen Qolbu pada tahun 2002. Pendirian kedua badan usaha tersebut menjadikan aktivitas usaha/ekonomi yang semula dilakukan secara langsung oleh Yayasan [secara kelembagaan] maupun oleh sebagian pengelola/karyawan Yayasan [secara perorangan] menjadi lebih tertata.

Sekalipun secara legal formal -sesuai acuan hukum positif yang berlaku- ketiga organisasi di atas [Yayasan DT, Kopontren DT & MQ Corporation] merupakan organisasi yang terpisah, namun antar organisasi tersebut satu sama lain memiliki ikatan/kaitan yang sama, yaitu Aa Gym. Sehingga dapat dikatakan bahwa sekalipun secara legal-formal terpisah, namun secara kultural dapat dikatakan bahwa Kopontren DT dan MQ Corp adalah bagian dari civitas Pesantren Daarut Tauhiid.

Untuk diketahui, secara formal kedudukan Aa Gym di Yayasan Daarut Tauhiid adalah sebagai Ketua Pembina. Sedangkan di Kopontren DT sebagai Penasihat, dan di MQ Corp saat ini sebagai salah satu pemegang saham mayoritas dan duduk di Dewan Komisaris. Kondisi kelembagaan di atas sebenarnya kerap "membingungkan" publik. Karena pada umumnya publik kerap mencampuradukan ke 3 organisasi di atas sebagai Pesantren Daarut Tauhiid secara formal.

Di tubuh organisasi Yayasan Daarut Tauhiid sendiri -mengacu kepada peraturan perundang-undangan yang berlaku-, maka terdapat 3 organ Yayasan Daarut Tauhiid, yaitu: Pembina, Pengawas, dan Pengurus. Sedangkan berdasarkan struktur organisasi Yayasan Daarut Tauhiid per 18 Februari 2008, maka di bawah koordinasi Pengurus Yayasan Daarut Tauhiid terdapat 7 lembaga yang terdiri dari:

1. Pesantren Daarut Tauhiid,
2. Dewan Asaatidz Daarut Tauhiid;
3. SMK-Daarut Tauhiid;
4. TK Khas Daarut Tauhiid;
5. DPU-Daarut Tauhiid;
6. Pusbang Wakaf Daarut Tauhiid;
7. DTTC;
8. Muslimah Center-Daarut Tauhiid;
9. KBIH-Daarut Tauhiid;
10. Klinik Daarut Tauhiid;
11. Sekretariat Yys Daarut Tauhiid;
12. Yys Daarut Tauhiid Cabang Jakarta

Adapun kelembagaan Kopontren DT meliputi: Penasihat, Dewan Pengawas dan Dewan Pengurus, yang kesemuanya diangkat dan dipilih oleh anggota melalui mekanisme Rapat Anggota Tahunan [RAT]. Selaku entitas bisnis, maka Kopontren bergerak di 2 jenis bidang usaha, yaitu jasa dan perdagangan, melalui 5 divisi usaha sbb:

1. Super Mini Market [SMM]

2. Cottage & Cafetaria Daarul Jannah

3. Baitul Mal wat Tamwil [BMT]

4. Lembaga Pendidikan & Pelatihan Ekonomi Syariah [LP2ES]

5. Global Servis Provider [PT. GSP]

Sedangkan MQ Corporation sebagai sebuah holding company, meliputi beberapa anak perusahaan dan unit usaha yang dikelompokkan 2, yaitu kelompok media dan non media. Kelompok media, diantaranya:

1. PT. Madinatussalam pengelola MQFM

2. PT. Manajemen Qolbu Televisi pengelola rumah produksi dan stasiun TV lokal MQTV

Kelompok non media, diantaranya:

1. PT. MQ Consumer Goods perdagangan kebutuhan hidup sehari-hari [contoh: air dalam kemasan MQ Jernih]

2. PT. MQ Tours & Travel penyedia jasa umroh dan haji.

3.1.2. Visi Dan Misi Pesantren Daarut Tauhiid

Visi dan misi sekolah Direktorat Logistik ITB Bandung adalah sebagai berikut:

Visi

"Daarut Menjadi Pesantren Kota Percontohan dalam Pembinaan Sumberdaya Mukmin yang Unggul Berlandaskan Tauhiid."

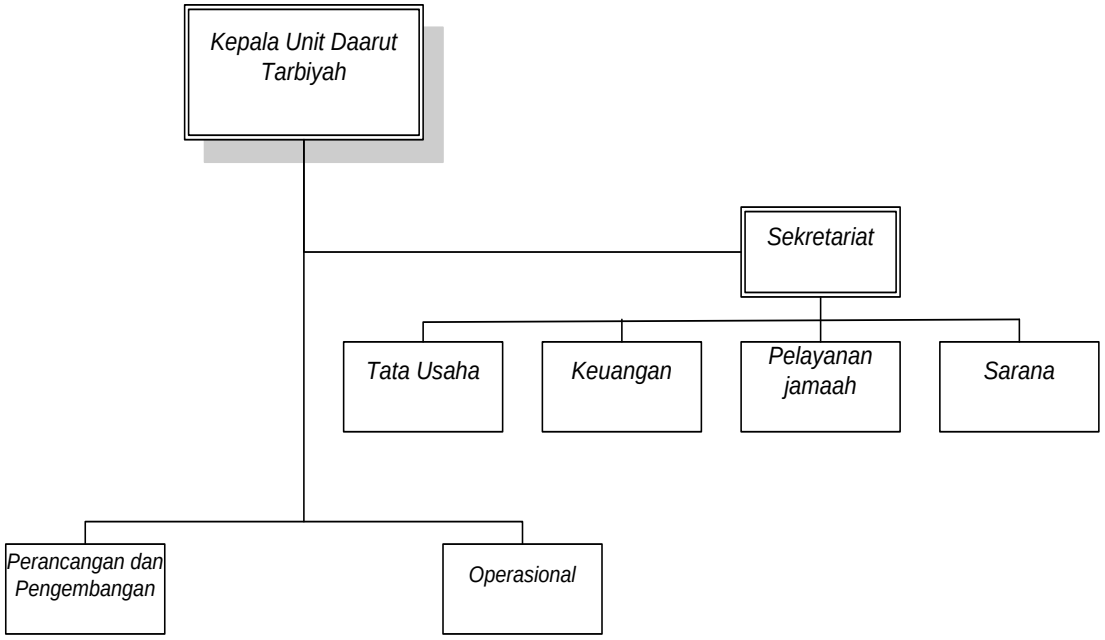
Misi

"Menyelenggarakan pendidikan formal dan non formal dengan penguatan Tauhiid."

"Menyelenggarakan Kajian, Kepustakaan, dan Konsultasi."

"Membangun jaringan kemitraan dalam pengembangan karakter"

3.1.3. Struktur Organisasi Pesantren Daarut Tauhiid Bandung



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

3.1.4. Job Descriptions

1. Kepala Unit Daarut Tarbiyah

Kepala Unit bertugas merencanakan, mengorganisir, mengarahkan serta mengendalikan semua kegiatan operasional yang berhubungan dengan proses yang ada di unit pesantren daarut tarbiyah.

2. Sekretariat

Bagian yang mempunyai tugas mengawasi dan bertanggung jawab atas bagian tata usaha, keuangan, pelayanan jamaah dan sarana termasuk membuatkan jadwal dan nilai tes calon santri yg akan mendaftar.

3. Tata Usaha

Bagian yang mengatur semua kegiatan calon santri selama melaksanakan pesantren.

4. Keuangan

Bagian yang mengatur semua masalah keuangan yang berjalan di pesantren agar proses operasional pesantren berjalan dengan lancar.

5. Pelayanan Jamaah

Bagian yang mengatur dan mendata pendaftaran , dan menginformasikan jadwal tes dan hasil tes calon santri yang akan mendaftar di unit pesantren daarut tarbiyah.

6. Sarana

Bagian yang mengatur sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh calon santri selama di pesantren termasuk dengan menyediakan asrama bagi calon santri.

7. Perancangan dan Pengembangan

Bagian yang merancang dan mengembangkan proses operasional yang akan di pakai untuk calon santri dan pengajar selama masa pesantren.

8. Operasional

Bagian yang menjalankan semua proses operasional yang ada dipesantren.

3.2. Metode Penelitian

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam melakukan penelitian perlua adanya metode penelitian, sehingga penelitian berjalan dengan baik. Oleh karena itu penulis memilih metode penelitian tindakan (*Action Research*).

Penelitian tindakan (*Action Research*) ialah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru, cara pendekatan baru, atau produk pengetahuan yang baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia aktual atau lapangan (Narimawati, 2010).

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer yang diperlukan dalam penelitian ini dikumpulkan dengan melakukan penelitian lapangan yaitu datang langsung ke perusahaan yang bersangkutan. Data sekunder dikumpulkan melalui penelitian kepustakaan.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Sumber data primer yaitu sumber data yang berasal dari perorangan, kelompok, panel atau sumber terselubung. Dalam memperoleh data primer penulis melakukan wawancara dan observasi di tempat penelitian.

1. Observasi

Proses untuk mendapatkan data dengan mengamati objek yang akan diteliti secara langsung di tempat penelitian yaitu pada unit Da'arut Tarbiyah di Pondok Pesantren Daarut Tauhiid Bandung. Yang meliputi bagaimana proses proses pendaftaran calon santri baru di Pesantren Daarut Tauhiid Bandung.

2. Wawancara

Wawancara proses untuk mendapatkan data dengan melakukan dialog langsung kepada orang yang dianggap bisa memberikan informasi yang dibutuhkan oleh penulis yaitu kepada salah satu staf pada unit Da'arut Tarbiyah di Pondok Pesantren Da'arut Tauhiid Bandung.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder yang diambil dari berbagai sumber melalui Studi Kepustakaan, yaitu dengan mempelajari berbagai sumber bacaan / dokumen yang berkaitan erat dengan masalah penelitian, baik berupa artikel dan literatur ilmiah.

3.3. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang di gunakan adalah pendekatan dengan *Object Oriented* yang menggunakan OOA(*Object Oriented Analysis*) di visualisasikan dengan UML dan di antara nya adalah sebagai berikut : *Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram, Component Diagram dan Deployment Diagram*.

3.4. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah dengan menggunakan metode prototyping. Menurut Roger. S. Pressman, Ph. D (2002 : 40) mengemukakan bahwa Prototyping Paradigma dimulai dengan mengumpulkan kebutuhan. Pengembang dan pelanggan bertemu dan mendefinisikan obyektif keseluruhan sistem (perangkat lunak) yang akan dibuat, mengidentifikasi segala kebutuhan yang diketahui, dan area garis besar dimana definisi lebih jauh merupakan keharusan kemudian dilakukan “perancangan kilat”. Perancangan kilat berfokus pada penyajian dari aspek-aspek perangkat lunak tersebut yang akan nampak bagi pelanggan/pemakai (contohnya pendekatan input dan format output). Perancangan kilat membawa kepada konstruksi sebuah

prototype. Prototype tersebut dievaluasi oleh pelanggan/pemakai dan dipakai untuk menyaring kebutuhan pengembangan perangkat lunak. Iterasi terjadi pada saat prototype disetel untuk memenuhi kebutuhan pelanggan, dan pada saat yang sama memungkinkan pengembang untuk secara lebih baik memahami apa yang harus dilakukannya.

Berikut gambar prototpe paradigama :



Gambar 3.2 Metode Pengembangan Prototype Paradigma

Sumber : Roger. S. Pressman, Ph. D (2002 : 4). Rekayasa Perangkat Lunak.

Andi.Yogyakarta

Keunggulan prototyping adalah:

1. Adanya komunikasi yang baik antara pengembang dan pelanggan.

2. Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan pelanggan.

3. Pelanggan berperan aktif dalam pengembangan sistem.

4. Lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem.

5. Penerapan menjadi lebih mudah karena pemakai mengetahui apa yang diharapkannya.

Kelemahan prototyping adalah :

1. Pelanggan kadang tidak melihat atau menyadari bahwa perangkat lunak yang ada belum mencantumkan kualitas perangkat lunak secara keseluruhan dan juga belum memikirkan kemampuan pemeliharaan untuk jangka waktu lama.

2. Pengembang biasanya ingin cepat menyelesaikan proyek. Sehingga menggunakan algoritma dan bahasa pemrograman yang sederhana untuk membuat prototyping lebih cepat selesai tanpa memikirkan lebih lanjut bahwa program tersebut hanya merupakan cetak biru sistem .

3. Hubungan pelanggan dengan komputer yang disediakan mungkin tidak mencerminkan teknik perancangan yang baik Prototyping bekerja dengan baik pada penerapan-penerapan yang berciri sebagai berikut:

a) Resiko tinggi Yaitu untuk maslaha-masalah yang tidak terstruktur dengan baik, ada perubahan yang besar dari waktu ke waktu, dan adanya persyaratan data yang tidak menentu.
b) Interaksi pemakai penting . Sistem harus menyediakan dialog on-line antara pelanggan dan komputer.
c) Perlunya penyelesaian yang cepat.
d) Perilaku pemakai yang sulit ditebak.

e) Sitem yang inovatif. Sistem tersebut membutuhkan cara penyelesaian masalah dan penggunaan perangkat keras yang mutakhir.

f) Perkiraan tahap penggunaan sistem yang pendek.

3.5 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

1. Use case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah "apa" yang di perbuat sistem, dan bukan "bagaimana". Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. *Use case* merupakan sebuah pekerjaan tertentu misalnya *login* sistem, meng-*create* sebuah daftar belanja dan sebagainya. Seorang/sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.

Use case diagram dapat sangat membantu bila kita sedang menyusun requirement sebuah sistem, mengkomunikasikan rancangan klien, dan merancang *test case* untuk semua fitur yang ada pada sistem. Sebuah *use case* dapat meng-*include* fungsionalitas *use case* lain sebagai bagian dari proses dalam dirinya. Secara umum diasumsikan bahwa *use case* yang di *include* akan di panggil setiap kali *use case* yang meng *included* eksekusi secara normal.

Sebuah *use case* dapat di *include* oleh lebih dari satu *use case* lain, sehingga duplikasi fungsionalitas dapat dihindari dengan menarik keluar fungsionalitas yang *common*. Sebuah *use case* juga dapat meng *extend use case*

lain dengan behaviornya sendiri. Sementara hubungan generalisasi antar *use case* menunjukkan bahwa *use case* yang satu merupakan spesialisasi dari yang lain.

2. Activity Diagram

Activity Diagram atau yang di sebut Diagram Aktivitas digunakan untuk mendokumentasikan alur kerja pada sebuah system, yang di mulai dari pandangan *business level* hingga ke operational level, adapaun penjelasanya antara lain :

1. *Activity diagram* merupakan cara lain memodelkan aliran kejadian.
2. Kita gunakan *activity diagram* untuk menggambarkan *workflow*/aliran kerja proses bisnis.
3. *Activity diagram* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang di rancang bagaimana masing – masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir.
4. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses *parallel* yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

3. Class Diagram

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek.

Class menggambarkan keadaan (*atribut*/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi). *Class* diagram menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek beserta belanja, dan sebagainya. Seorang/sebuah aktor adalah sebuah entitas

manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (*atribut*/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metode/fungsi). *Class* diagram menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek beserta hubungan antar *class*.

4. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence* diagram terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi *horizontal* (objek-objek yang terkait). *Sequence* diagram biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah *event* untuk menghasilkan output tertentu. Diawali dari apa yang men- *trigger* aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan *output* apa yang dihasilkan. Masing-masing objek, termasuk aktor, memiliki *lifeline vertikal*.

Message digambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek lainnya. Pada *fase* desain berikutnya, *message* akan dipetakan menjadi operasi/metoda dari class. *Activation bar* menunjukkan lamanya eksekusi sebuah proses, biasanya diawali dengan diterimanya sebuah message.Untuk objek-objek

yang memiliki sifat khusus, standar UML mendefinisikan *icon* khusus untuk objek *boundary, controller* dan *persistent entity*.

5. *Collaboration Diagram*

Collaboration diagram juga menggambarkan interaksi antar objek seperti *sequence* diagram, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian *message*.

Setiap *message* memiliki sequence number, di mana *message* dari level tertinggi memiliki nomor 1. *Messages* dari level yang sama memiliki prefiks yang sama.

6. Component Diagram

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) di antaranya. Komponen piranti lunak adalah modul berisi *code*, baik berisi *source code* maupun *binary code*, baik *library* maupun *executable*, baik yang muncul pada *compile time*, *link time*, maupun *run time*. Umumnya komponen terbentuk dari beberapa *class* dan/atau *package*, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa *interface*, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain.

7. Deployment Diagram

Deployment/*physical diagram* menggambarkan detail bagaimana komponen di-*deploy* dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, *server* atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi *server*, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal . Sebuah

node adalah server, workstation, atau piranti keras lain yang digunakan untuk men-*deploy* komponen dalam lingkungan sebenarnya. Hubungan antar *node* (misalnya TCP/IP) dan *requirement* dapat juga didefinisikan dalam diagram ini.

3.6. Pengujian *Software*

Pengujian *Software* (perangkat Lunak) adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain dan pengkodean.

Metode pengujian yang digunakan oleh penulis adalah *black-box* testing. *Black Box Testing* digunakan untuk menguji fungsi-fungsi dari perangkat lunak yang dirancang. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujuan *black box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapat serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk semua program. Pengujian *black box* merupakan pendekatan komlementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan. Pengujian *black box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

1. Fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan antar muka.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal.
4. Kesalahan kinerja dan Inisialisasi kesalahan terminasi.