BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Yayasan Pondok Pesantren Hidayatul Insan Fii Ta'limiddin merupakan yayasan yang bergerak dibidang pendidikan. Latar belekang yang menjadi motivasi pendirian Pondok Pesantren Hidayatul Insan Fii Ta'limidin adalah melihat dari kondisi kehidupan beragama di Kota Palangkaraya yang pada waktu itu sangat kurang ditandai dengan terbatasnya jumlah pemuka agama yang dapat memimpin umat dan pola prilaku masyarakat yang kurang islami dan bertentangan dengan norma hukum yang berlaku.

Sebelumnya, Yayasan hanya menggunakan media cetak untuk menginformasikan profil yayasan, tapi media ini dirasa kurang efektif dan efisien dikarenakan masih banyaknya masyarakat yang belum mengenal secara detail tentang yayasan.

Dalam pengembangan pondok pesantren selama ini, banyak terdapat kesulitan - kesulitan yang didapat yaitu media yang digunakan oleh instansi selama ini untuk menginformasikan profil pondok pesantren belum efektif dan efisien.

Untuk mengatasi masalah – masalah tersebut penulis mencoba membantu pihak Yayasan Pondok Pesantren Hidayatul Insan Fii Ta'limiddin untuk membuat sebuah *website* yang dapat menyampaikan informasi – informasi profil pondok pesantren secara efektif dan efisien.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Belum Efektifnya sistem informasi dalam yayasan.
2. Mempermudah santri dan santriwati untuk melihat jadwal dan agenda kegiatan pondok pesantren

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud

Adapun maksud dari pembuatan aplikasi berbasis website ini adalah membuat website yang mempermudah Yayasan Pondok Pesantren Hidayatul Insan Fii Ta'limiddin menyampaikan informasi profil pondok pesantren.

Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan website ini adalah :

1. Untuk mempermudah pihak Yayasan Pondok Pesantren Hidayatul Insan Fii Ta'limiddin menginformasikan agar nantinya instansi lebih dikenal oleh masyarakat luas.
2. Mempermudah santri Yayasan Pondok Pesantren Hidayatul Insan Fii Ta'limiddin mendapatkan informasi.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan website ini adalah:

1. Website hanya menyediakan informasi pofil,kegiatan,agenda,dan berita.
2. Tools perancangan sistem yang digunakan adalah *DFD (Data Flow Diagram)* dan *ERD* (*Entity Relationship Diagram*).
3. Pembuatan website menggunakan PHP.
4. Database yang digunkan adalah MySQL

1.5 Metodelogi Penelitian

Metode yang digunakan antara lain :

1. Metode pengumpulan data
   a. Studi Pustaka

      Metode pengumpulan data dengan mencari data, mempelajari banyak data dari berbagai sumber buku, modul, artikel baik perpustakaan maupun internet yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

   b. Wawancara (*interview*)

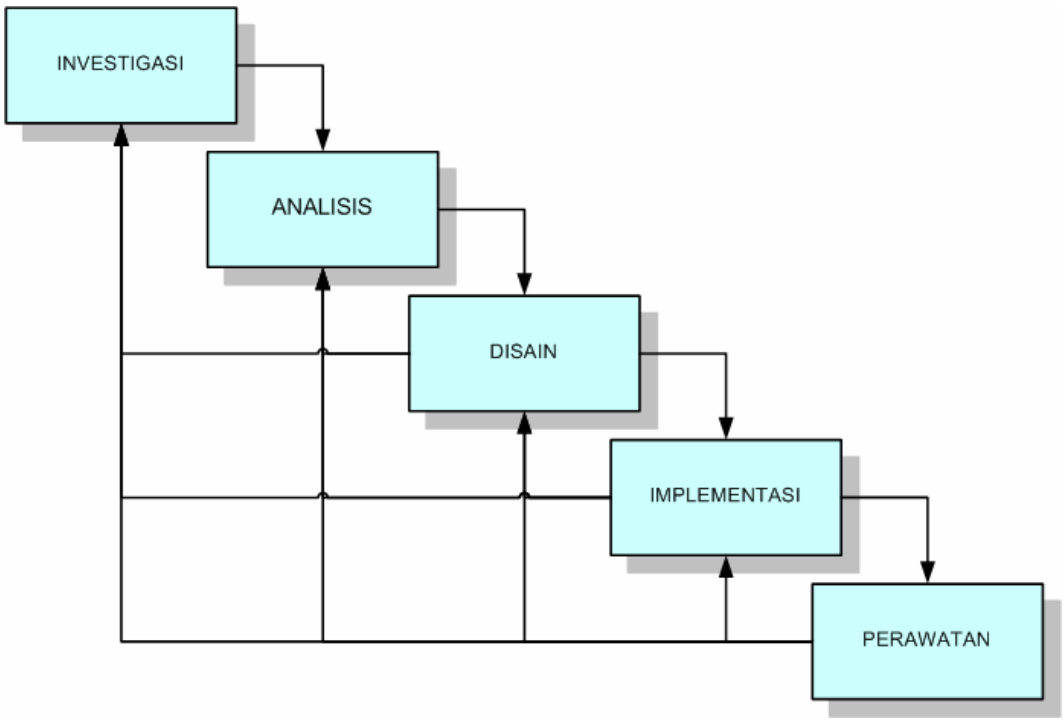
      Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak-pihak yang dianggap mampu memberikan informasi (narasumber) yang lebih terinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

   c. Observasi

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

2. Metode pengembang perangkat lunak

Metode Pengembang perangkat lunak menggunakan metode *waterfall*, Model menurut referensi Sommerville :



Tahapan-tahapan dalam The Waterfall Model secara ringkas adalah sebagai berikut:

- Tahap *investigasi* dilakukan untuk menentukan apakah terjadi suatu masalah atau adakah peluang suatu sistem informasi dikembangkan. Pada tahapan ini studi kelayakan perlu dilakukan untuk menentukan apakah sistem informasi yang akan dikembangkan merupakan solusi yang layak.
- Tahap *analisis* bertujuan untuk mencari kebutuhan pengguna dan organisasi serta menganalisa kondisi yang ada (sebelum diterapkan sistem informasi yang baru).
- Tahap *disain* bertujuan menentukan spesifikasi detil dari komponen-komponen sistem informasi (manusia, hardware, software, network dan

data) dan produk-produk informasi yang sesuai dengan hasil tahap analisis.

- Tahap *implementasi* merupakan tahapan untuk mendapatkan atau mengembangkan hardware dan software (pengkodean program), melakukan pengujian, pelatihan dan perpindahan ke sistem baru.
- Tahapan *perawatan* (maintenance) dilakukan ketika sistem informasi sudah dioperasikan. Pada tahapan ini dilakukan monitoring proses, evaluasi dan perubahan (perbaikan) bila diperlukan.

a. System / Information Engineering

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. Analisis

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. Design

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. Coding

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Pengujian

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Maintenance

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user.*

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan kerja praktek ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TUJUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tantang profil tempat kerja praktek, sejarah instansi, logo instansi, badan hukum instansi, struktur organisasi, serta berisi landasan teori yang membahas teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi tanrang uraian teori pembahasan berkaitan dengan judul atau software yang dibangun.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan ulasan kesimpulan dari keseluruhan isi laporan kerja praktek dan beberapa saran untu pengembangan aplikasi lebih jelas.