BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Penelitian dilakukan di Pondok Pesantren Daarut Tauhiid Bandung, khususnya pada Program Pesantren Mahasiswa (PPM) yang merupakan salah satu program dari Pondok Pesantren Daarut Tauhiid. Selanjutnya penulis akan menguraikan tentang sejarah singkat, visi dan misi serta struktur organisasi pada Pondok Pesantren Daarut Tauhiid Bandung.

3.1.1. Sejarah Singkat Yayasan Daarut Tauhiid

Yayasan Daarut Tauhiid didirikan pada tanggal 4 September 1990 oleh seorang aktivis dakwah bernama Abdullah Gymnastiar. Daarut Tauhiid memfokuskan kegiatannya di bidang dakwah, pendidikan dan sosial. Sebagai sebuah pesantren, Daarut Tauhiid memiliki ciri khas yang paling terasa dibandingkan dengan pesantren lainnya, yaitu kuatnya aktivitas ekonomi di daerah sekitar pesantren. Ada dua faktor yang dapat menjelaskan hal tersebut yaitu tingginya semangat wirausaha dan kuatnya prinsip kemandirian. Tingginya semangat wirausaha di sekitar pondok pesantren Daarut Tauhiid, banyak dipengaruhi oleh KH. Abdullah Gymnastiar yang lebih akrab dengan panggilan Aa Gym. Jika dilihat dari perjalanan hidupnya, Aa Gym besar dan tumbuh dengan jiwa kewirausahaan, jiwa itulah yang kemudian berubah menjadi sebuah semangat wirausaha yang mewarnai daerah sekitar pondok pesantren Daarut Tauhiid. Terdapat tiga organisasi yang berada dibawah naungan Daarut Tauhiid, tiga

organisasi tersebut diantaranya adalah Yayasan Daarut Tauhiid, Kopontren DT dan MQ Corporation. Didalam tubuh organisasi Yayasan Daarut Tauhiid, terdapat tujuh lembaga yang terdiri dari :

1. Pesantren Daarut Tauhiid
2. Dewan Assatidz Daarut Tauhiid
3. SMK Daarut Tauhiid
4. TK Khas Daarut Tauhiid
5. DPU Daarut Tauhiid
6. Pusbang Wakaf Daarut Tauhiid
7. DTTC

3.1.2. Visi dan Misi Pesantren Daarut Tauhiid

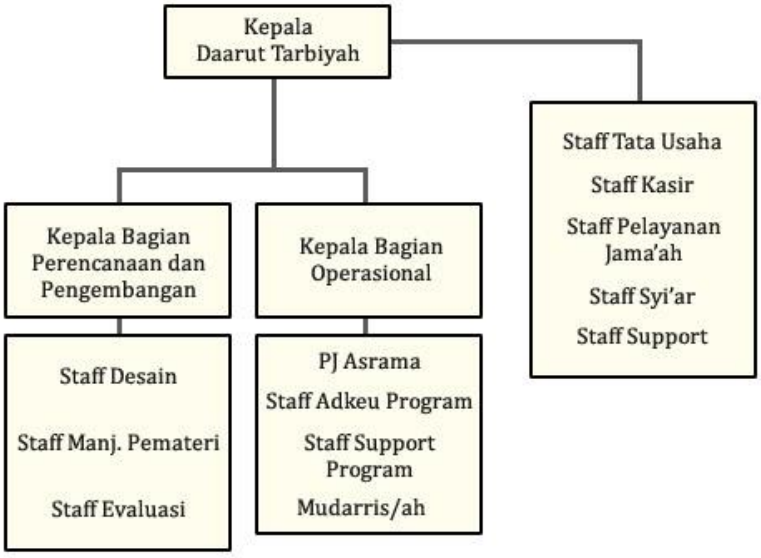
Berikut ini merupakan visi dan misi dari Pondok Pesantren Daarut Tauhiid, yaitu :

1. Visi Pesantren Daarut Tauhiid

   Menjadi pesantren kota percontohan dalam pembinaan sumber daya mukmin yang unggul berlandaskan tauhiid

2. Misi Pesantren Daarut Tauhiid
   a. Menyelenggarakan pendidikan formal dan non-formal dengan penguatan tauhiid
   b. Menyelenggarakan kajian, kepustakaan dan konsultasi
   c. Membangun jaringan kemitraan dalam pengembangan karakter

3.1.3. Struktur Organisasi Pesantren Daarut Tauhiid



Gambar 3.1. Struktur Organisasi

3.1.4. Deskripsi Tugas

Daarut Tarbiyah mempunyai bagian-bagian dalam struktur organisasinya. Berikut adalah deskripsi tugas dari bagian-bagian yang terlibat didalam sistem:

1. Kepala Daarut Tarbiyah. Bertugas merencanakan, mengorganisisr, mengarahkan serta mengendalikan semua kegiatan operasional pada unit daarut tarbiyah.
2. Staff Tata Usaha. Bertugas mengatur semua kegiatan santri selama mengikuti program pesantren mahasiswa.
3. Staff Kasir. Bertugas mengatur keuangan daarut tarbiyah.
4. Staff Pelayanan Jamaah. Bertugas mengatur pendaftaran para calon santri, dan menginformasikan seluruh kegiata yang akan dijalankan oleh satri program pesantren mahasiswa.

5. Staff Syi’ar. Bertugas mengatur promosi program-program yang dimiliki daarut tarbiyah kepada para calon santri.
6. Staff Support. Bertugas memenuhi kebutuhan daarut tarbiyah.
7. Kepala Bagian Perancangan dan Pengembangan. Bertugas merancang dan mengembangkan proses operasional yang akan digunakan oleh para santri dan ustadz dan kegiatan belajar mengajar.
8. Kepala Bagian Operasional. Bertugas menjalankan dan mengatur semua proses operasional yang ada di pesantren.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu teknik untuk mencari, memperoleh, mengumpulkan atau mencatat data yang digunakan untuk faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok permasalahan sehingga akan didapat suatu kebenaran atas data yang telah diperoleh.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang penulis gunakan adalah metode penelitian tindakan (*Action Research*), yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan hal baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung dilapangan.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini terdari dari data primer dan sekunder. Data primer yang didapat didalam penelitian ini yaitu dengan melakukan penelitian langsung ke lapangan melalui observasi, wawancara dan survei. Sedangkan Data sekunder dikumpulkan melalui kepustakaan.

3.2.2.1.Sumber Data Primer

Data primer merupakan pengumpulan data secara langsung dari objek yang sedang diteliti, cara yang digunakan untuk pengumpulan data primer adalah sebagai berikut :

1. Pengamatan *(Observation)*

   Melakukan pengamatan langsung pada Program Pesantren Mahasiswa (PPM) di Pondok Pesantren Daarut Tauhiid Bandung, adapun hasil dari pengamatan yang penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa belum adanya metode pembelajaran bahasa arab yang menarik dan mudah untuk dipelajari oleh santri, salah satunya yaitu pembelajaran bahasa arab menggunakan smartphone berbasis android.

2. Wawancara *(Interview)*

   Dalam hal ini penulis melakukan tanya jawab secara langsung mengenai permasalahan yang akan diteliti kepada Kepala Daarut Tarbiyah selaku penanggung jawab Program Pesantren Mahasiswa (PPM), Ustadz dan Santri PPM, yaitu mengenai hal-hal yang terjadi dalam pembelajaran bahasa arab pada PPM. Wawancara ini bertujuan untuk memperjelas dan meyakinkan atas fakta atau informasi yang diperoleh melalui observasi.

3.2.2.2.Sumber Data Sekunder

Penelitian kepustakaan diperlukan untuk mengumpulkan data sekunder sebagai penunjang, pelengkap dan penyempurna dari data primer. Teknik pengumpulan data sekunder yaitu dengan cara mempelajari jurnal, laporan dari instansi terkait serta karya tulis lainnya yang berhubungan dengan penelitian ini.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.2.3.1.Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan yaitu metode terstruktur yang memiliki karakteristik *Object Oriented Analysis (OOA)* yang divisualisasikan melalui *UML* dengan membuat 6 diagram yaitu, *Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram, Component Diagram,* dan *Deployment Diagram*.

3.2.3.2.Metode Pengembangan Sistem

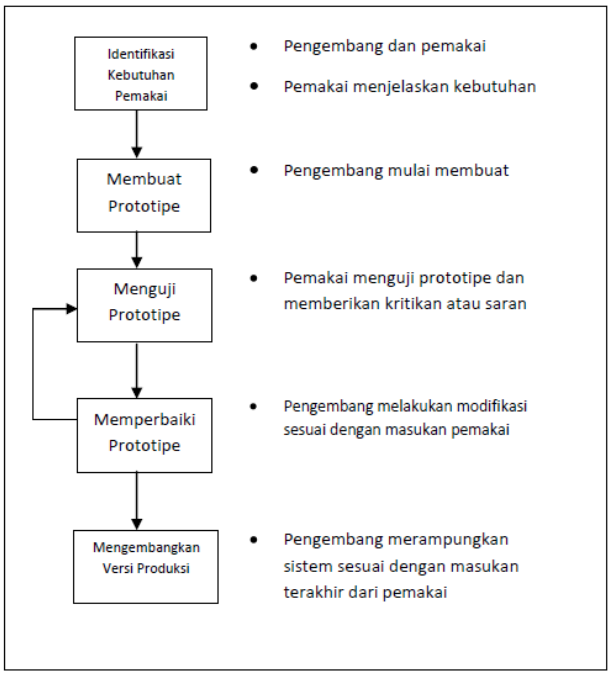
Metode pengembangan sistem yang digunakan penulis adalah metode pengembangan sistem *prototype*. Sekitar awal tahun delapan puluhan, para profesional dibidang sistem informasi memperkenalkan salah satu metode pengembangan sistem informasi baru, yang dikenal dengan nama metode *prototyping*. Metode *prototyping* merupakan salah satu metode baru dalam pengembangan sistem, tidak hanya sekedar perbaikan metode pengembangan sistem informasi yang sudah ada, tetapi sekaligus merupakan revolusi dalam pengembangan sistem informasi manajemen. Metode ini dikatakan revolusi karena merubah proses pengembangan sistem informasi yang lama (SDLC). Prototipe (*prototype*) sendiri adalah sistem informasi yang menggambarkan hal-hal penting dari sistem informasi yang akan datang. Prototipe sistem informasi bukanlah merupakan sesuatu yang lengkap, tetapi sesuatu yang harus dimodifikasi kembali, dikembangkan, ditambahkan atau digabungkan dengan sistem informasi yang lain bila perlu. *Prototyping* merupakan salah satu metode pengembangan perangat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode *prototyping* ini

pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Salah satu kunci agar model *prototype* ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan main pada saat awal, yaitu pelanggan dan pengembang harus menyetujui bahwa *prototype* dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan. Berikut ini 4 Karakteristik metode prototype, yaitu :

a. Pemilihan fungsi, mengacu pada pemilihan fungsi yang harus ditampilkan oleh *prototyping*. Pemilihan harus selalu dilakukan berdasarkan pada tugas-tugas yang relevan yang sesuai dengan contoh kasus yang akan diperagakan.
b. Penyusunan Sistem Informasi, bertujuan untuk memenuhi permintaan akan tersedianya *prototype*.
c. Evaluasi.
d. Penggunaan untuk tahap selanjutnya.

Prototyping, pun memiliki empat jenis dimana yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan :

a. *Feasibility prototyping* – digunakan untuk menguji kelayakan dari teknologi yang akan digunakan untuk sistem informasi yang akan disusun.
b. *Requirement prototyping* – digunakan untuk mengetahui kebutuhan aktivitas bisnis user.
c. *Design Prototyping* - digunakan untuk mendorong perancangan sistem informasi yang akan digunakan.
d. *Implementation prototyping* – merupakan lanjutan dari rancangan *prototype*, *prototype* ini langsung disusun sebagai suatu sistem informasi yang akan digunakan.



Gambar 3.2. Alur Pengembangan Sistem dengan Prototype
[Sumber: Abdul Kadir. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta.]

Prototyping bekerja dengan baik pada penerapan-penerapan yang memiliki karakteristik, sebagai berikut:

1) 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.
2) Interaksi pemakai penting, dimana sistem harus menyediakan dialog *on-line* antara pelanggan dan komputer.
3) Perlunya penyelesaian yang cepat
4) Perilaku pemakai yang sulit ditebak
5) Sistem yang inovatif, sistem tersebut membutuhkan cara penyelesaian masalah dan penggunaan perangkat keras yang mutakhir
6) Perkiraan tahap penggunaan sistem yang pendek

Adapun kelebihan dan kekurangan metode pengembangan sistem prototype, sebagai berikut :

Tabel 3.1. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Prototype*

Kelebihan	Kekurangan
Adanya komunikasi baik Antara pengembang dengan pelanggan.	Pengembangan biasanya menggunakan implementasi yang sembarangan.
Pengembang dapat bekerja lebih baik untuk memenuhi kebutuhan pelanggan.	
Pelanggan berperan aktif dalam pengembangan sistem	Kualitas sistem kurang baik karena hanya mengedepankan aspek kenyamanan *user*.
Menghemat waktu dalam pengembangan.	

3.2.3.3.Alat Bantu Analisis dan Perancangan

1) *Use case diagram* menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem.
2) *Activity diagram* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.
3) *Sequence diagram* digunakan untuk memberikan gambaran detail dari setiap *use case* diagram yang telah dibuat sebelumnya. Setiap objek yang terlibat dalam sebuah *use case* digambarkan dengan garis putus-putus vertikal, kemudian pesan yang dikirim oleh objek digambarkan dengan garis horizontal secara kronologis dari atas ke bawah.

4) *Class diagram* menggambarkan *class* dan hubungan antar *class* di dalam sistem. *Class* diagram dibangun berdasarkan use case diagram, sequence diagram yang telah d buat sebelumnya.
5) *Component Diagram. Component* diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) di antaranya.
6) *Deployment/physical Diagram. Deployment* atau *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.

3.2.4. Pengujian *Software*

Pengujian perangkat lunak (*software*) menggunakan metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak (*software*) yang dibuat. Dengan demikian, pengujian *Black Box* memungkinkan perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua fungsional untuk suatu program. Pengujian *Black Box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut:

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan *interface* (antarmuka)
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.