

RANCANG BANGUN SISTEM PELAPORAN AKADEMIK BERBASIS WEB
DI PONDOK PESANTREN MAMBAUS SHOLIHIN 2 BLITAR
MENGUNAKAN METODE *EXTREME PROGRAMMING*
SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana S-1

Program Studi Informatika



Disusun Oleh:

Muhammad Achsanul Khulucky

191060050018

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 540971 Fax. (0274) 519739 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1892/Un.02/DST/PP.00.9/08/2025

Tugas Akhir dengan judul : Rancang Bangun Sistem Pelaporan Akademik Berbasis Web di Pondok Pesantren
Mambaus Sholihin 2 Blitar Menggunakan Metode Extreme Programming

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUHAMMAD ACHSANUL KHULUCKY
Nomor Induk Mahasiswa : 19106050018
Telah diujikan pada : Rabu, 20 Agustus 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Muhammad Mustakim, S.T. M.T.
SIGNED

Valid ID: 68a7c61b1092b



Penguji I

Dr. Agung Fatwanto, S.Si., M.Kom.
SIGNED

Valid ID: 68a7b5a4456db



Penguji II

Dr. Fitri Wulandari, S.Si., M.Kom.
SIGNED

Valid ID: 68a7c26910954



Yogyakarta, 20 Agustus 2025

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

Prof. Dr. Dra. Hj. Khurul Wardati, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 68a7d3b52d8bc

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Achsanul Khulucky
NIM : 19106050018
Program Studi : Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Rancang Bangun Sistem Pelaporan Akademik Berbasis Web di Pondok Pesantren Mambaus Sholihin 2 Blitar Menggunakan Metode Extreme Programming”** merupakan hasil penelitian saya sendiri, tidak terdapat pada karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan bukan plagiasi karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Yogyakarta, 10 Agustus 2025

Menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



METERAI
TEMPEL

0E54FANX858539971

Muhammad Achsanul Khulucky

NIM. 19106050018

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga



FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi / Tugas Akhir

Lamp : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalammu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Muhammad Achsanul Khulucky

NIM : 19106050018

Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem Pelaporan Akademik Berbasis Web Di Pondok Pesantren Mambaus Sholihin 2 Blitar Menggunakan Metode Extreme Programming

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Program Studi Informatika.

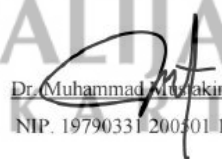
Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudari dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalammu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 8 Agustus 2025

Pembimbing

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA


Dr. Muhammad Muzakim, S.T., M.T.

NIP. 19790331 200301 1 004

ABSTRAK

Sistem informasi pelaporan akademik di Pondok Pesantren Mambaus Sholihin 2 Blitar hadir untuk mempermudah proses pencatatan dan pengolahan kegiatan akademik santri secara digital. Sistem pelaporan akademik yang sebelumnya masih dilakukan secara manual dinilai kurang efisien dan rawan kesalahan dalam pengolahan data. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perancangan ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *Extreme programming* yang menekankan pada iterasi cepat, komunikasi yang intensif dengan pengguna, serta pengujian yang berkelanjutan.

Proses pengembangan dilakukan melalui tahapan-tahapan *Extreme programming*, yaitu *planning*, *design*, *coding*, dan *testing*. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah sistem informasi pelaporan akademik yang menyediakan fitur yang menunjang kegiatan akademik pondok pesantren, mulai dari data diri santri pondok pesantren, mencatat nilai hafalan santri dan mencetak laporan nilai santri. Pengujian sistem dilakukan dengan pengujian alpha dan usability. Dari pengujian tersebut menunjukkan bahwa seluruh fitur berfungsi dengan baik sesuai kebutuhan pengguna.

Dengan adanya sistem ini, diharapkan proses pelaporan akademik di Pondok Pesantren Mambaus Sholihin 2 Blitar menjadi lebih efisien, akurat, dan mudah diakses.

Kata kunci : Sistem informasi, Pelaporan akademik, Pondok pesantren, *Extreme programming*

ABSTRACT

Pondok Pesantren Mambaus Sholihin 2 Blitar's academic reporting information system is *designed* to simplify the digital recording and processing of students' academic activities. The previous manual system was inefficient and prone to data processing errors. To address these issues, this study employs the *Extreme programming* (XP) software development methodology, which emphasizes rapid iteration, intensive communication with *users*, and continuous *testing*.

The development process was carried out through *Extreme programming's* four stages: *planning*, *design*, *coding*, and *testing*. The result is an academic reporting information system that supports the boarding school's academic activities, including storing student profile data, recording memorization scores, and printing grade reports. System *testing* was conducted using alpha and usability *testing*. The results of these tests indicated that all features functioned properly according to *user* needs.

It is hoped that this system will make the academic reporting process at Pondok Pesantren Mambaus Sholihin 2 Blitar more efficient, accurate, and accessible.

Keywords: Information System, Academic Reporting, Islamic Boarding School, *Extreme programming*



HALAMAN MOTTO

Lek wes nyemplung, ojo nanggung-nanggung



HALAMAN PERSEMBAHAN

Sebuah karya tulis yang sederhana dan masih banyak kurangnya penulis persembahkan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang selalu memberikan Rahmat dan hidayah-Nya yang tak terhingga.
2. Kedua orang tua tercinta penulis, bapak Baedowi dan ibu Nihayatul Lailin yang selalu mendoakan, mendukung, serta membiayai penulis agar dapat menyelesaikan studi sarjana strata 1.
3. Bapak Dr. Muhammad Mustakim, S.T. M.T. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dalam Menyusun skripsi.
4. Seluruh dosen program studi informatika. Semoga ilmu-ilmu yang disampaikan dapat bermanfaat dalam kehidupan.
5. Semua pihak yang memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji Syukur kita panjatkan kepada Allah SWT. yang telah memberikan Rahmat dan hidayah-nya serta memberikan segala pertolongan dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Pelaporan Akademik Berbasis Web di Pondok Pesantren Mambaus Sholihin 2 Blitar Menggunakan Metode *Extreme programming*”. Skripsi ini diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Pendidikan strata 1 (S1) Program Studi Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Negeri Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Segala rintangan dan tantangan yang dilalui oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini, tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, masukan dan saran dari berbagai pihak. Penulis menyadari skripsi yang telah disusun masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangannya. Penulis berharap ilmu yang telah diterima dapat di implementasikan dengan lebih maksimal. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis memberikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Dra. Hj. Khurul Wardati , M.Si., Selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Bapak Dr. Muhammad Mustakim, S.T. M.T., selaku Ketua Program Studi Informatika dan selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan

waktu dan memberikan bimbingan, masukan serta membantu penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.

4. Bapak/Ibu dosen informatika yang telah memberikan ilmunya selama masa perkuliahan.
5. Orang tua tercinta penulis , bapak Baedowi dan ibu Nihayatul Lailin yang selalu mendoakan, mendukung, serta membiayai penulis agar dapat menyelesaikan studi sarjana strata 1.
6. Pihak Pondok Pesantren Mambaus Sholihin 2 Blitar yang telah bersedia menjadi tempat perancangan dan membantu dalam menyelesaikan skripsi.
7. Teman dan sahabat penulis di perkuliahan, organisasi atau bahkan di warung kopi yang telah memberikan support dalam penyusunan skripsi.
8. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi.

Yogyakarta, 8 Agustus 2025

Penulis

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Muhammad Achsanul Khulucky

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Perancangan	4
1.5. Manfaat Perancangan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.2. Landasan Teori	7
2.2.1. Sistem Informasi	7
2.2.2. Website	8
2.2.3. Extreme programming	8
2.2.4. Pondok Pesantren	11
2.2.5. HTML	12
2.2.6. CSS	13
2.2.7. Java Script	13
2.2.8. Database	14
2.2.9. Use case diagram	15
2.2.10. Activity diagram	17
2.2.11. Ngrok	18

BAB III METODE PENGEMBANGAN SISTEM	20
3.1. Metode Extreme programming.....	20
3.1.1. Planning.....	20
3.1.2. Design.....	20
3.1.3. Coding	21
3.1.4. Testing.....	21
BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI	22
4.1. Iterasi 1	22
4.1.1. Planning Iterasi 1.....	22
4.1.2. Desain Iterasi 1.....	24
4.1.3. Coding Iterasi 1	34
4.1.4. Testing Iterasi 1.....	47
4.2. Iterasi 2	50
4.2.1. Planning Iterasi 2.....	50
4.2.2. Desain Iterasi 2.....	52
4.2.3. Coding Iterasi 2	54
4.2.4. Testing Iterasi 2.....	54
4.3. Penggabungan Iterasi 1 dan Iterasi 2.....	55
4.3.1. Planning.....	56
4.3.2. Desain.....	58
4.3.3. Coding	70
4.3.4. Testing.....	95
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	104
5.1. Hasil.....	104
5.1.1. Tampilan Halaman <i>Login</i>	104
5.1.2. Tampilan Halaman Dashboard.....	105
5.1.3. Tampilan Halaman Santri.....	105
5.1.4. Tampilan Halaman Nilai	107
5.1.5. Tampilan Halaman Mata Pelajaran.....	111
5.2. Pembahasan.....	113
BAB VI PENUTUP	115
6.1. Kesimpulan.....	115
6.2. Saran	116

DAFTAR PUSTAKA	117
----------------------	-----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar tahapan metode extreme programming	9
Gambar 4. 1 <i>Use case diagram</i> sistem pelaporan akademik	23
Gambar 4. 2 <i>Activity diagram</i> login	25
Gambar 4. 3 <i>Activity diagram</i> tambah data santri	26
Gambar 4. 4 <i>Activity diagram</i> edit data santri	26
Gambar 4. 5 <i>Activity diagram</i> hapus data santri	27
Gambar 4. 6 <i>Activity diagram</i> lihat data nilai	28
Gambar 4. 7 <i>Activity diagram</i> input nilai santri	28
Gambar 4. 8 <i>Activity diagram</i> hapus data nilai santri	29
Gambar 4. 9 <i>Activity diagram</i> edit nilai santri	30
Gambar 4. 10 <i>Activity diagram</i> print nilai	30
Gambar 4. 11 <i>Activity diagram</i> tambah mata pelajaran	31
Gambar 4. 12 <i>Activity diagram</i> edit mata pelajaran	32
Gambar 4. 13 <i>Activity diagram</i> hapus mata pelajaran	32
Gambar 4. 14 <i>Use case diagram</i> sistem pelaporan akademik iterasi 2	52
Gambar 4. 15 <i>Activity diagram</i> print nilai per-santri	53
Gambar 4. 16 <i>Use case diagram</i> sistem pelaporan akademik hasil akhir	57
Gambar 4. 17 <i>Activity diagram</i> login sesuai kelas	59
Gambar 4. 18 <i>Activity diagram</i> login akses seluruh kelas	59
Gambar 4. 19 <i>Activity diagram</i> tambah data santri	60
Gambar 4. 20 <i>Activity diagram</i> edit data santri	61
Gambar 4. 21 <i>Activity diagram</i> delete santri	61
Gambar 4. 22 <i>Activity diagram</i> lihat data nilai penggabungan iterasi	62
Gambar 4. 23 Diagram avtivity input nilai penggabungan iterasi	63
Gambar 4. 24 <i>Activity diagram</i> hapus data nilai santri penggabungan iterasi	63
Gambar 4. 25 <i>Activity diagram</i> edit nilai santri	64
Gambar 4. 26 <i>Activity diagram</i> print nilai	65
Gambar 4. 27 <i>Activity diagram</i> print nilai per-santri penggabungan iterasi	65
Gambar 4. 28 <i>Activity diagram</i> tambah mata pelajaran penggabungan iterasi	66
Gambar 4. 29 <i>Activity diagram</i> edit mata Pelajaran Penggabungan iterasi	67
Gambar 4. 30 <i>Activity diagram</i> hapus mata Pelajaran Penggabungan iterasi	67
Gambar 4. 31 skor intepretasi <i>system usability scale</i>	103
Gambar 5. 1 Tampilan halaman <i>login</i>	104
Gambar 5. 2 Tampilan halaman dashboard	105
Gambar 5. 3 Tampilan halaman santri	106
Gambar 5. 4 Tampilan halaman tambah santri	106
Gambar 5. 5 Tampilan halaman edit data santri	107

Gambar 5. 6 Tampilan halaman nilai	108
Gambar 5. 7 Tampilan halaman tambah nilai santri	108
Gambar 5. 8 Tampilan halaman informasi nilai.....	109
Gambar 5. 9 Tampilan halaman edit nilai	110
Gambar 5. 10 Tampilan halaman cetak nilai per santri	110
Gambar 5. 11 Tampilan halaman cetak nilai seluruh santri.....	111
Gambar 5. 12 Tampilan halaman mata pelajaran.....	111
Gambar 5. 13 Tampilan halaman tambah mata pelajaran.....	112
Gambar 5. 14 Tampilan halaman edit mata pelajaran.....	112



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel komponen <i>activity diagram</i>	18
Tabel 4. 1 Tabel <i>user stories</i>	23
Tabel 4. 2 Rancangan tabel admin	33
Tabel 4. 3 Rancangan tabel santri	33
Tabel 4. 4 Rancangan tabel nilai	34
Tabel 4. 5 Rancangan tabel mata pelajaran.....	34
Tabel 4. 6 Pengkodean halaman santri.....	35
Tabel 4. 7 Pengkodean tambah santri	36
Tabel 4. 8 Pengkodean hapus santri.....	37
Tabel 4. 9 Pengkodean ubah data santri.....	38
Tabel 4. 10 Pengkodean halaman nilai	39
Tabel 4. 11 Pengkodean input nilai.....	41
Tabel 4. 12 Pengkodean edit nilai	42
Tabel 4. 13 Pengkodean hapus nilai.....	43
Tabel 4. 14 Pengkodean print nilai	43
Tabel 4. 15 Pengkodean halaman mata pelajaran	44
Tabel 4. 16 Pengkodean tambah mata pelajaran.....	45
Tabel 4. 17 Pengkodean mengubah mata pelajaran.....	46
Tabel 4. 18 Pengkodean hapus mata pelajaran	46
Tabel 4. 19 Pengujian halaman <i>login</i>	47
Tabel 4. 20 Pengujian halaman santri	48
Tabel 4. 21 Tabel <i>user stories</i> iterasi 2	51
Tabel 4. 22 Pengkodean print nilai per-santri	54
Tabel 4. 23 Tabel pengujian iterasi 2.....	55
Tabel 4. 24 Tabel <i>User Stories</i> penggabungan iterasi 1 dan iterasi 2.....	56
Tabel 4. 25 Rancangan tabel admin penggabungan iterasi.....	68
Tabel 4. 26 Rancangan tabel santri penggabungan iterasi.....	68
Tabel 4. 27 Rancangan tabel nilai penggabungan iterasi.....	69
Tabel 4. 28 Rancangan tabel mata Pelajaran penggabungan iterasi	69
Tabel 4. 29 Tabel pengkodean halaman santri penggabungan iterasi.....	70
Tabel 4. 30 Pengkodean tambah santri penggabungan iterasi	72
Tabel 4. 31 Pengkodean edit data santri penggabungan iterasi	74
Tabel 4. 32 Pengkodean hapus data santri penggabungan iterasi	76
Tabel 4. 33 Pengkodean halaman nilai penggabungan iterasi	77
Tabel 4. 34 Pengkodean tambah nilai baru santri	79
Tabel 4. 35 Pengkodean edit nilai santri penggabungan iterasi	82
Tabel 4. 36 Pengkodean hapus nilai penggabungan iterasi.....	84
Tabel 4. 37 Pengkodean tampil nilai santri penggabungan iterasi.....	85

Tabel 4. 38 Pengkodean print nilai per-kelas penggabungan iterasi.....	87
Tabel 4. 39 Pengkodean print nilai per-santri penggabungan iterasi	89
Tabel 4. 40 Pengkodean halaman mata pelajaran penggabungan iterasi	90
Tabel 4. 41 Pengkodean tambah mata pelajaran penggabungan iterasi.....	92
Tabel 4. 42 Pengkodean edit mata pelajaran penggabungan iterasi.....	93
Tabel 4. 43 Pengkodean hapus mata pelajaran penggabungan iterasi	94
Tabel 4. 44 Tabel pengujian halaman <i>login</i> penggabungan iterasi	95
Tabel 4. 45 Tabel pengujian halaman santri penggabungan iterasi	96
Tabel 4. 46 Tabel pengujian halaman nilai penggabungan iterasi	97
Tabel 4. 47 Tabel pengujian halaman mata pelajaran penggabungan iterasi.....	98
Tabel 4. 48 Tabel daftar pertanyaan kuisisioner metode SUS.....	100
Tabel 4. 49 Hasil skor pengujian dari responden	101
Tabel 4. 50 Hasil skor responden setelah dihitung	102



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi adalah elektronika yang mampu mendukung percepatan dan meningkatkan kualitas informasi, serta percepatan arus informasi ini tidak mungkin lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Seiring dengan berjalannya waktu, perkembangan teknologi informasi sekarang ini berkembang dengan sangat pesat. Hal tersebut dibuktikan dengan penemuan dan pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang informasi serta alat-alat yang mendukung terkait perkembangan teknologi informasi.

Salah satu fasilitas atau jenis layanan yang ada di internet terkait teknologi informasi ialah *World Wide Web* (WWW) atau Web. Pada saat ini, Web menjadi salah satu alat yang paling berkembang dan banyak digunakan oleh banyak orang untuk mencari, menyebarkan atau menukarkan informasi.

Perkembangan teknologi informasi juga berdampak pada beberapa sektor atau lini di masyarakat, salah satunya yaitu pendidikan. Pendidikan yang merupakan hak dari setiap warga negara Indonesia sangatlah penting untuk diperhatikan dan diselaraskan dengan perkembangan dan kebutuhan zaman. Berbagai jenis pendidikan, mulai dari pendidikan formal, informal maupun nonformal serta pendidikan yang di bawah naungan pemerintah, swasta atau yang berbasis pondok pesantren perlu mengikuti terkait perkembangan zaman.

Pondok pesantren adalah lembaga pendidikan tradisional islam untuk mempelajari, memahami, mendalami, menghayati, dan mengamalkan ajaran islam dengan menekankan pentingnya moral keagamaan sebagai pedoman perilaku sehari-hari. Sedangkan menurut peraturan Menteri agama nomor 30 tahun 2020 menjelaskan bahwa pondok pesantren adalah Lembaga yang berbasis masyarakat yang menanamkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT.

Pondok pesantren memiliki karakteristik dan elemen yang unik dibanding dengan lembaga pendidikan yang lain. Di dalam pondok pesantren santri adalah peserta didik yang menempuh pendidikan dan mendalami ilmu agama islam di dalam pesantren. *Ustadz* adalah seorang pendidik yang memiliki kompetensi ilmu agama islam yang berperan sebagai figur teladan dalam pondok pesantren. *Masyayikh* atau yang biasa disebut kyai adalah seorang pendiri atau pimpinan dalam pondok pesantren.[1]

Selain elemen elemen tersebut, sistem pembelajaran yang ada di pondok pesantren juga beragam. Ada pembelajaran mengaji kitab klasik, sorogan/hafalan surat-surat pendek, hafalan *nadzom*/bait-bait kitab klasik dan masih banyak lagi. Dari beberapa pembelajaran itu tadi, di dalam pondok pesantren seorang santri diwajibkan mukim atau tinggal di lingkungan pondok pesantren. Biasanya pondok pesantren menyediakan asrama untuk tempat tinggal santri di dalam pondok pesantren.

Meskipun pondok pesantren merupakan salah satu model Pendidikan klasik atau salah satu yang tertua di Indonesia, pondok pesantren

perlunya mengadaptasi sistem dan kemajuan dalam bidang Pendidikan. Kemajuan teknologi serta perkembangan zaman membuat lembaga pendidikan tradisional pondok pesantren perlu menyelaraskan dan mengadaptasi hal tersebut untuk sistem pendidikan yang lebih baik. Sedangkan objek dari perancangan ini adalah salah satu pondok pesantren di Kabupaten Blitar, yaitu Pondok Pesantren Mambaus Sholihin 2. Sistem yang berada di pondok tersebut serupa dengan penjelasan sebelumnya, baik elemen maupun model pembelajarannya.

Perancangan ini perlu dilakukan, didasari dengan keresahan *ustadz* atau pendamping santri terkait salah satu sistem pembelajaran yang ada. *Ustadz* atau pendamping santri memiliki tugas untuk membimbing dan mengawasi santri dalam berkegiatan baik kegiatan akademik maupun non-akademik. Seperti kajian kitab kuning, setoran hafalan *nadzom* kitab, surah-surah pendek, dan absensi kegiatan santri. Dari beberapa kegiatan tersebut, penghimpunan data kegiatan santri masih menggunakan sistem manual atau tulis yang mana hal tersebut rawan terdapat adanya kekeliruan atau bahkan hilang. Maka dari itu diperlukan adanya pembaharuan sistem untuk memudahkan *ustadz* atau pendamping santri dalam menghimpun data-data kegiatan.

Pembaharuan sistem yang dimaksud ialah sistem pelaporan akademik berbasis web. Hal ini dikarenakan adanya keunggulan yang dimiliki oleh sistem tersebut, yakni memudahkan *ustadz* atau pendamping santri dalam mengawasi kegiatan santri. Penulis memilih sistem ini berbasis

web dikarenakan kemudahan dalam aksesibilitas serta kemudahan akses. Selain itu sistem ini dapat menghimpun keseluruhan data kegiatan dalam satu wadah yang dapat dilihat oleh kyai maupun wali santri. Sehingga mereka dapat mengetahui perkembangan akademik maupun non-akademik para santri.[2]

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang sebuah media pelaporan akademik yang dapat mengumpulkan data-data kegiatan santri pondok pesantren mambaus sholihin 2 Blitar menggunakan sistem berbasis web.

1.3.Batasan Masalah

1. Perancangan ini dikhususkan pada kegiatan akademik santri. Kegiatan akademik santri meliputi setoran hafalan nadzom kitab dan hafalan surah-surah pendek.
2. Perancangan ini hanya menampilkan data diri santri beserta rekap kegiatan akademik sebagaimana telah dijelaskan.

1.4.Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk membangun sistem pelaporan akademik kegiatan santri pondok pesantren mambaus sholihin 2 Blitar menggunakan sistem berbasis web sehingga pengguna lebih mudah dalam menyimpan, menyatukan dan menyampaikan data kegiatan santri.

1.5.Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini adalah:

1. Dapat membantu dan Mempermudah para pengurus, dan kyai dalam menghimpun data dan mengontrol proses akademik dari santri pondok pesantren mambaus sholihin 2.
2. Dapat meningkatkan dan mengembangkan sistem pembelajaran di pondok pesantren mambaus sholihin 2.



BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan yang dilakukan mengenai pembuatan sistem pelaporan akademik di Pondok Pesantren Mambaus Sholihin 2 Blitar dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu :

1. Sistem informasi yang dibangun yaitu sistem pelaporan akademik pondok pesantren berfungsi dengan baik. Berdasarkan hasil pengujian yang sudah dilakukan pada perancangan ini semua fitur pada sistem berjalan dengan baik sesuai fungsinya.
2. Pembuatan sistem ini membantu dan mempermudah berjalannya kegiatan akademik pondok pesantren mambaus sholihin 2 Blitar. Dengan dibangunnya sistem ini pihak pondok pesantren lebih efisien dalam pengelolaan data akademiknya.
3. Dibangunnya sistem pelaporan akademik di pondok pesantren ini dapat menjadi salah satu nilai untuk meningkatkan kualitas akademik di pondok pesantren. Dengan sistem yang telah dirancang ini dapat mempermudah pihak pondok pesantren untuk mengakses data akademik santri. Sehingga hal tersebut dapat membantu pihak pondok pesantren untuk mengambil keputusan terkait metode pembelajaran atau bahkan kurikulum akademik pondok pesantren.

6.2. Saran

Berdasarkan pada kesimpulan hasil perancangan ini, maka terdapat beberapa saran yang dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk perancangan kedepannya.

1. Pengembang selanjutnya dapat mengembangkan sistem pelaporan akademik pondok pesantren mambaus sholihin 2 Blitar ini lebih jauh lagi. Penulis memberikan saran untuk menambahkan fitur-fitur yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran pondok pesantren.
2. Sistem yang telah dibangun hanya pada pelaporan akademik pondok pesantren. Penulis selanjutnya dapat memperluas cakupan diluar kegiatan akademik pondok pesantren.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 31 Tahun 2020 Tentang Pendidikan Pesantren”.
- [2] R. Chair Nugroho, *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK PONDOK PESANTREN*. 2020.
- [3] Zia Rizki Saputri, Anzani Nur Oktavia, Lis Saumi Ramdhani, and Acep Suherman, “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEB PADA CAFE SURABIKU,” *Jurnal Teknologi dan Informasi*, vol. 9, no. 1, pp. 66–77, Mar. 2019, doi: 10.34010/jati.v9i1.1378.
- [4] I. D. Lesmono, “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Website dengan Metode Waterfall,” *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, vol. 6, no. 1, pp. 55–62, 2018, doi: 10.31294/swabumi.v6i1.3316.
- [5] Y. S. Novitasari, Q. J. Adrian, and W. Kurnia, “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS: BIMBINGAN BELAJAR DE POTLOOD),” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 3, pp. 136–147, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [6] J. Hutahaean, *Konsep Sistem Informasi*. 2014.
- [7] T. Sutabri, *Konsep sistem informasi*. Penerbit Andi, 2012.
- [8] Elgamar, *BUKU AJAR KONSEP DASAR PEMROGRAMAN WEBSITE DENGAN PHP*. Ahlimedia Book, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=sgLyDwAAQBAJ>
- [9] Yuhefizar, HA Mudoto, and Rahmat Hidayat, *CMM Website Interaktif MCMS Joomla(CMS)*. Elex Media Komputindo, 2009. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=w-ojzePT4-cC>
- [10] S. A. Wibowo, S. Sholiq, and F. A. Muqtadiroh, “Rancang Bangun Aplikasi Web Informasi Eksekutif Pada Pemerintah Kabupaten XYZ,” *Jurnal Teknik ITS*, vol. 2, no. 3, 2013, doi: 10.12962/j23373539.v2i3.5192.
- [11] P. Arta Mandala and Kurniawan, “Penerapan Metode *Extreme programming* (XP) pada Pengembangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Olahraga (SIPELA),” 2022.
- [12] S. T. S. P. I. M. S. I. Hj. Nining Khurrotul Aini, *Model Kepemimpinan Transformasional Pondok Pesantren*. Jakad Media Publishing, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=5c46EAAAQBAJ>
- [13] R. Sovia and J. Febio, “Membangun aplikasi e-library menggunakan html, php script, dan mysql database,” *Jurnal Processor*, vol. 6, no. 2, 2011.
- [14] R. T. Djaelangkara, R. Sengkey, and O. A. Lantang, “Perancangan Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Web Studi Kasus Sekolah Menengah Atas Kristen 1 Tomohon,” *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, vol. 4, no. 3, pp. 86–94, 2015.
- [15] A. Alamsyah, “Pengantar javascript,” 2003.
- [16] F. R. Maulana, F. A. Aziz, N. A. Kholiq, R. I. Ramadhan, M. I. Ramadhan, and R. M. Awangga, *Panduan Golang Dan JavaScript Dalam*

- Pengembangan Web Service Presensi*. Penerbit Buku Pedia, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=svLzEAAAQBAJ>
- [17] D. A. M. Kom *et al.*, *Konsep Dasar Pengenalan Database Rumpun Ilmu Komputer*. Cendikia Mulia Mandiri, 2023. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=2pu-EAAAQBAJ>
- [18] E. Sutanto, *Pemrograman Android Dengan Menggunakan Eclipse & StarUML*. Airlangga University Press, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=UGvIDwAAQBAJ>
- [19] L. P. Dewi, U. Indahyati, and Y. Hari, "PEMODELAN PROSES BISNIS MENGGUNAKAN *ACTIVITY DIAGRAM* UML DAN BPMN (STUDI KASUS FRS ONLINE)," 2012.
- [20] D. P. Kesuma, "Penggunaan Metode *System usability scale* Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ," 2021. [Online]. Available: <http://jurnal.mdp.ac.id>

