

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem

2.1.1 Pengertian Sistem

Pengertian sistem berkembang sesuai dengan konteks dimana perkembangan sistem digunakan. Berikut definisi sistem secara umum :

“ Sistem adalah sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi serta hubungan antar objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan”.¹

Mc.Leod (1995) mendefinisikan sistem sebagai sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan.

2.1.2 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu mempunyai batasan sistem (*boundary*), lingkungan sistem (*environment*), masukan sistem (*input*), keluaran sistem(*output*), komponen sistem(*component*), penghubung sistem(*interface*), penyimpanan sistem (*storage*).²

¹ Hanif Al Fatta, Analisis & Perancangan Sistem Informasi, Hal. 3.

²Ibid Hal. 5-6.

Di bawah ini merupakan penjelasan dari masing-masing karakteristik tersebut ;

- 1) Batasan Sistem (*Boundary*) : merupakan penggambaran dari suatu elemen atau unsur mana yang termasuk di dalam sistem dan mana yang di luar sistem.
- 2) Lingkungan Sistem (*Environment*) : segala sesuatu di luar sistem.
- 3) Masukan Sistem (*Input*) : sumber daya dari lingkungan yang di konsumsi dan di manipulasi oleh suatu sistem.
- 4) Keluaran Sistem (*Output*) : sumber daya atau produk yang disediakan untuk lingkungan sistem oleh kegiatan dalam suatu sistem.
- 5) Komponen Sistem (*Component*) : kegiatan-kegiatan atau proses dalam suatu sistem yang mentransformasikan input menjadi bentuk setengah jadi (*output*).
- 6) Penghubung Sistem (*Interface*) : tempat di mana komponen atau sistem dan lingkungannya bertemu dan berinteraksi.
- 7) Penyimpanan Sistem (*Storage*) : area yang dikuasai dan digunakan untuk penyimpanan sementara dan tetap dari informasi, energi, bahan baku, dan sebagainya.

2.1.3 Klasifikasi Sistem

Menurut Kadir, A (64) sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya adalah sebagai berikut :

1) Sistem abstrak (*abstract system*) dan sistem fisik (*physical system*)

Sistem abstrak adalah sistem yang berisi gagasan atau konsep. Misalnya, sistem teologi yang berisi gagasan tentang hubungan manusia dengan Tuhan. Sedangkan sistem fisik adalah sistem yang secara fisik dapat dilihat. Misalnya : sistem komputer, sistem sekolah, dan sistem akuntansi.

2) Sistem deterministik (*deterministic system*) dan probabilistik (*probabilistic system*)

Sistem deterministik adalah suatu sistem yang operasinya dapat diprediksi secara tepat. Sedangkan sistem probabilistik adalah sistem yang tidak dapat diramal dengan pasti karena mengandung unsur probabilitas.

3) Sistem tertutup (*closed system*) dan terbuka (*open system*)

Sistem tertutup adalah sistem yang tidak bertukar materi, informasi, atau energy lingkungan. (sistem ini tidak berinteraksi dan tidak dipengaruhi oleh lingkungan). Sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dengan lingkungan dan dipengaruhi oleh lingkungan.

4) Sistem alamiah (*natural system*) dan sistem buatan manusia (*human made system*)

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi karena alam (tidak dibuat oleh manusia). Sistem buatan manusia adalah sistem yang dibuat oleh manusia.

5) Sistem sederhana dan sistem kompleks

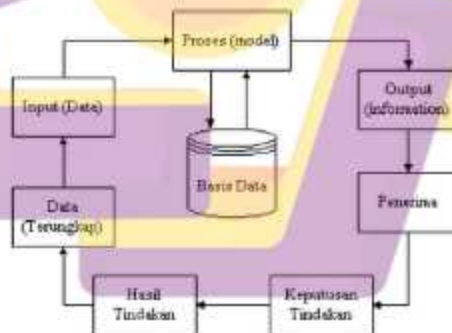
Berdasarkan tingkat kerumitan, sistem dibedakan menjadi sistem yang sederhana (sistem sepeda) dan sistem yang kompleks (otak manusia).

2.2 Konsep Dasar Informasi

2.2.1 Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini maupun mendatang (Davis, 1995). *McLeod (1995)* mengatakan bahwa informasi adalah data yang telah diproses.

2.2.2 Siklus Informasi



Gambar 2. 1 Siklus Informasi

Sumber : Jogiyanto, *ANALISIS & DESAIN Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*, ANDI, Yogyakarta, 2005.

2.2.3 Kualitas Informasi

Kualitas dari suatu informasi tergantung dari enam hal, yaitu informasi harus relevan, akurat, lengkap, tepat waktu, dapat dipahami, dan dapat dibandingkan.³

- 1) Relevan. Informasi yang disajikan sebaiknya terkait dengan keputusan yang akan diambil oleh pengguna informasi tersebut.
- 2) Akurat. Kecocokan antara informasi dengan kejadian-kejadian atau objek-objek yang diwakilinya.
- 3) Lengkap. Merupakan derajat sampai seberapa jauh informasi menyertakan kejadian-kejadian atau objek-objek yang berhubungan.
- 4) Tepat waktu. Informasi yang tidak tepat waktu akan menjadi informasi yang tidak berguna atau tidak dapat digunakan untuk membantu mengambil keputusan.
- 5) Dapat dipahami. Hal tersebut terkait dengan bahasa dan cara penyajian informasi agar pengguna lebih mudah mengambil keputusan.
- 6) Dapat dibandingkan. Sebuah informasi yang memungkinkan seseorang pemakai untuk mengidentifikasi persamaan dan perbedaan antara dua objek atau kejadian yang mirip.

³ Kusrini. Konsep dan Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan.

2.3 Konsep Sistem Informasi

2.3.1 Pengertian Sistem Informasi

Dalam memahami pengertian system informasi , dilihat ketertarikan antara data dan informasi sebagai entitas penting pembentuk system informasi.

Sistem informasi didefinisikan oleh *Kertahadi* (1995) sebagai berikut :

“ Sistem informasi adalah suatu alat untuk menyajikan informasi dengan cara sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya”.⁴

2.3.2 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi berbasis computer dalam suatu organisasi terdiri dari komponen-komponen berikut :⁵

- 1) Perangkat keras, yaitu komponen untuk melengkapi kegiatan masukan data, memproses data, dan keluaran data.
- 2) Perangkat lunak, yaitu program dan intruksi yang diberikan kepada komputer.
- 3) Database, yaitu kumpulan data dan informasi yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga mudah diakses pengguna system informasi.

⁴ Hanif Al Fatta, Analisis & Perancangan Sistem Informasi, Hal. 9.

⁵ Ibid, Hal. 10.

- 4) Telekomunikasi, yaitu komunikasi yang menghubungkan antara pengguna system dengan sistem computer secara bersama-sama ke dalam suatu jaringan kerja yang efektif.
- 5) Manusia, yaitu personel dari sistem informasi.

2.4 Konsep Dasar e-Learning

E-Learning adalah pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa elektronika seperti telepon, audio, videotape, transmisi *satellite* atau computer.⁶

2.4.1 Tipe e-Learning

Pada dasarnya, *e-Learning* mempunyai dua tipe, yaitu *synchronous* dan *asynchronous*.

2.4.1.1 Synchronous Training

Synchronous berarti “pada waktu yang sama”. Jadi, *synchronous training* adalah tipe pelatihan, di mana proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama ketika pengajar sedang mengajar dan murid sedang belajar. Hal tersebut memungkinkannya interaksi antara ustadz dan santri, baik melalui internet maupun intranet.

⁶ Sockartawi. *Merancang dan Menyelenggarakan e-Learning*, Ardana Media, Hal. 25.

2.4.1.2 Asynchronous Training

Asynchronous berarti “tidak pada waktu yang bersamaan”. Jadi seseorang dapat mengambil pelatihan pada waktu yang berbeda dengan pengajar yang memberikan pelatihan. Pelatihan ini lebih populer di dunia *e-Learning* karena memberikan keuntungan bagi peserta pelatihan karena dapat mengakses pelatihan kapanpun dan dimanapun.

2.4.2 Karakteristik e-Learning

Menurut Soekartawi (2007, h. 27), karakteristik *e-Learning*, baik di sistem pembelajaran secara tatap muka maupun dengan sistem pendidikan jarak jauh, antara lain:

1. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik, di mana ustadz dan santri, santri dan sesama santri atau ustadz dan sesama ustadz dapat berinteraksi atau berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler atau dibatasi oleh tempat, jarak, dan waktu.
2. Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan *computer networks*).
3. Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self-training materials*) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh ustadz dan santri kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukannya.

4. Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.

2.5 Konsep Dasar Basis Data (Database)

2.5.1 Pengertian Basis Data

Basis data (*database*) adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi. Database dimaksudkan untuk mengatasi problem pada sistem yang memakai pendekatan berbasis berkas.⁷

2.5.2 Database Management System (DBMS)

DBMS adalah perangkat lunak sistem yang memungkinkan para pemakai membuat, memelihara, mengontrol dan mengakses basis data dengan cara yang praktis dan efisien. DBMS digunakan untuk mengakomodasikan berbagai macam pemakaian yang memiliki kebutuhan akses yang berbeda-beda.⁸

2.5.3 Normalisasi

Normalisasi adalah teknik pendesainan secara luas yang digunakan untuk mengarahkan kita dalam merancang relational *database*. Normalisasi terdiri dari dua langkah proses untuk meletakkan data di dalam suatu format dan menghilangkan

⁷Abdul Kadir, *Loc.cit.* Hal. 254.

⁸Ibid

pengulangan kelompok data, dan selanjutnya menghilangkan duplikasi data dari relational tables.⁹

Pada waktu menormalisasi basis data, ada empat tujuan yang harus dicapai, yaitu :

- 1) Mengatur data dalam kelompok-kelompok, sehingga masing-masing kelompok hanya menangani bagian kecil sistem.
- 2) Meminimalkan jumlah data berulang dalam basisdata.
- 3) Membuat basisdata yang datanya diakses dan dimanipulasi secara cepat dan efisien tanpa melupakan integritas data.
- 4) Mengatur data sedemikian rupa sehingga ketika memodifikasi data, Anda dapat mengubah pada suatu tempat.

Bentuk normalisasi yang digunakan :¹⁰

1.) Bentuk Normal Pertama (1NF)

Sebuah table dikatakan dalam bentuk normal pertama apabila :

- a. Tidak ada baris yang terduplikasi atau berulang dalam tabel.

⁹Bambang Wahyudi, Konsep Sistem Informasi, Hal. 214.

¹⁰Ema Utami dan Sukrisno, Konsep Dasar Pengolahan dan Pemrograman Database dengan SQL Server, Ms.Access, dan Ms.Visual Basic, hal 75.

- b. Setiap sel memiliki nilai tunggal artinya tidak ada perulangan group atau array.
- c. Data dalam kolom (atribut atau field) memiliki tipe data yang sejenis.

2.) Bentuk Normal Kedua (2NF)

Tabel dalam keadaan 2NF apabila tabel sudah dalam keadaan 1NF dan semua atribut yang bukan kunci, bergantung pada semua kunci dalam tabel. Dengan kata lain, 2NF bertujuan menghilangkan ketergantungan parsial.

3.) Bentuk Normal Ketiga (3NF)

Tabel dalam keadaan 2NF dan dalam tabel tersebut tidak ada ketergantungan transitif. Artinya, sebuah *field* dapat menjadi atribut bisa pada relasi tetapi menjadi kunci pada relasi lain. Setiap atribut yang bukan kunci haruslah bergantung hanya pada *primary key*.

2.6 Pemodelan Sistem



Pemodelan sistem adalah cara formal untuk menggambarkan bagaimana bisnis beroperasi. Ada banyak cara untuk mempresentasikan proses model. Cara yang populer adalah dengan menggunakan data flow diagram (DFD).





2.6.1 Flowchart

Bagian alir (*flowchart*) adalah bagian (*chart*) yang menunjukkan alir (*flow*) di dalam pemrograman atau prosedur sistem secara logika. Bagian alir digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi. Pada waktu akan menggambarkan suatu bagan alir, analisis sistem, atau pemrograman dapat mengikuti pedoman-pedoman sebagai berikut ini. (*FitzGerald, FitzGerals, & Stalling, 1981*)

Simbol *flowchart* merupakan bagan alir yang menggambarkan urutan logika dari suatu prosedur pemecahan masalah. Untuk menggambarkan flowchart program telah tersedia simbol-simbol standar. Berikut ini adalah gambar dari simbol-simbol standar yang digunakan pada flowchart program.

Tabel 2. 1 Simbol Flowchart

No	Nama	Komponen Flowchart	Keterangan
1	Dokumen		I/O dalam format yang dicetak
2	Proses Komputer		Mempresentasikan operasi

3	Input Dengan Keyboard		Input yang dimasukkan secara manual dari keyboard
4	Alur Data		Mempresentasikan alur kerja
5	Database/Media Penyimpanan		Mempresentasikan media penyimpanan
6	Display		Display, output yang ditampilkan dilayar terminal

2.6.2 Data Flow Diagram (DFD)

Data flow diagram (DFD) adalah representasi grafis dari aliran data pada sebuah sistem informasi. DFD berbeda dengan *flowchart* karena menunjukkan aliran data, bukan control aliran program. Data flow diagram juga dapat digunakan untuk visualisasi dari pengolahan data (struktur desain).

DFD dapat digunakan untuk menyajikan sebuah sistem atau perangkat lunak pada setiap tingkat abstraksi. Kenyataannya, DFD dapat dipartisi ke dalam tingkat-tingkat yang merepresentasikan aliran informasi yang bertambah dan fungsi ideal.¹¹

1. Diagram Konteks

DFD pertama dalam proses bisnis. Menunjukkan konteks dimana proses bisnis berada. Menunjukkan semua proses bisnis dalam 1 proses tunggal. Diagram konteks juga menunjukkan semua entitas luar yang menerima informasi dari sistem atau member informasi ke sistem.

2. Diagram Level 0

Menunjukkan semua proses utama yang menyusun keseluruhan sistem. Pada level ini juga ditunjukkan bagaimana proses utama terhubung dengan entitas luar. Pada level ini juga dilakukan penambahan penyimpanan data.

3. Diagram Level 1

Umumnya diagram level 1 diciptakan dari setiap proses utama dari level 0. Level ini menunjukkan proses-proses internal yang menyusun setiap proses-proses utama dalam level 0, sekaligus menunjukkan bagaimana informasi berpindah dari satu proses ke proses yang lainnya.

¹¹Hanif Al Fatta, Analisis & Perancangan Sistem Informasi, Hal 109.

4. Diagram Level 2

Menunjukkan semua proses yang menyusun sebuah proses pada level 1. Bisa saja penyusunan DFD tidak mencapai level ini, atau mungkin harus dilanjutkan ke level berikutnya (level 3, level 4, dan seterusnya).

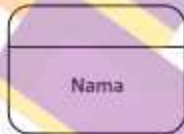





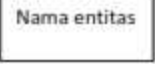
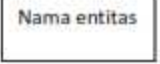
Data Flow Diagram melayani dua tujuan, yaitu untuk memberikan indikasi bagaimana data ditransformasi pada saat data bergerak melalui sistem dan untuk menggambarkan fungsi-fungsi yang mentransformasi aliran data.

Untuk membaca DFD kita harus memahami dahulu elemen-elemen DFD. Ada empat elemen yang menyusun suatu DFD yaitu :

- 1.) Proses :Aktivitas atau fungsi yang dilakukan untuk alasan bisnis yang spesifik, biasa berupa manual maupun terkomputerisasi.
- 2.) Data Flow :Suatu data tunggal atau kumpulan logis suatu data, selalu diawali atau diakhiri pada suatu proses.
- 3.) Data Store :Kumpulan data yang disimpan dengan cara tertentu. Datayang mengalir disimpan dalam data store. Aliran datadi-update atau ditambahkan ke data store.
- 4.) External Entity :Orang, organisasi, atau sistem yang dibedakan diluar sistem tetapi berinteraksi dengan sistem lain.

Metode untuk menggambarkan elemen-elemen DFD tersebut dapat dilihat pada tabel berikut (Al Fatah, 2007):

Tabel 2. 2 Elemen-Elemen DFD dan Simbolnya

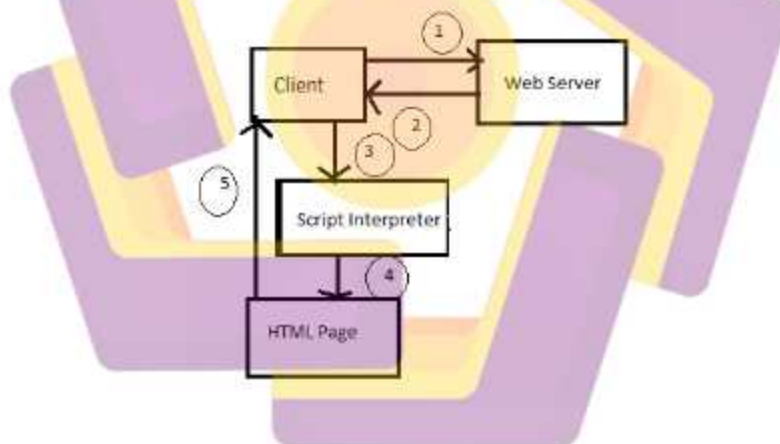
<i>Elemen Data Flow Diagram</i>	Field Tipikal yang digunakan	Simbol Gene and Sarson	Simbol De Marco and Jourdan
<p>Setiap Proses Memiliki: Nomor</p> <p>Nama Deskripsi proses Satu/lebih output Data flow</p> <p>Satu/lebih input Flow</p>	<p>Label (nama)</p> <p>Type (proses)</p> <p>Deskripsi</p> <p>Nomor proses</p>		
<p>Setiap Data Flow</p> <p>Memiliki:</p> <p>Nomor, nama, deskripsi, satu/lebih input, data flow, satu/lebih output, data flow</p>	<p>Label Type</p> <p>Deskripsi Alias</p> <p>Komposisi (Deskripsi dari elemen-elemen data)</p>		
<p>Setiap Data Source Memiliki:</p> <p>Nomor, Nama, Deskripsi, Satu/lebih input, Data Flow, Satu/lebih output, Data Flow</p>	<p>Label (nama)</p> <p>Type, Deskripsi, Alias, Komposisi, Catatan</p>		
<p>Setiap Entitas Eksternal memiliki Nama, Deskripsi</p>	<p>Label Type</p> <p>Deskripsi</p> <p>Alias</p> <p>Deskripsi entitas</p>		

2.7 Pemrograman Web

2.7.1 Client Side Scripting

Client side scripting adalah salah satu jenis bahasa pemrograman Web yang proses pengolahannya dilakukan di sisi client. Proses ini dilakukan oleh Web browser sebagai clientnya. Di dalam Web browser terdapat library yang mampu menerjemahkan semua perintah di halaman Web yang menggunakan *client side scripting*.¹²

Cara kerja *client side scripting* dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. 2 Skema cara kerja client side scripting

Sumber : M. Rudyanto Arief, *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP&MySQL*, 2010

¹²M. Rudyanto Arief, *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP&MySQL*, Hal. 9.

Cara kerja client side scripting :¹³

- 1) *Client* melakukan *request* untuk mengakses sebuah dokumen Web melalui Web browser yang ada di komputernya. *Request* tersebut akan dicari di Web server, tempat dokumen Web tersebut tersimpan.
- 2) Jika Web server tempat dokumen Web itu sudah ditemukan, maka Web server akan melakukan pengecekan terhadap dokumen Web yang direquest oleh user. Dokumen tersebut langsung dikembalikan ke client dalam format HTML untuk selanjutnya diproses di sisi client (web browser)
- 3) Dokumen tersebut diterjemahkan oleh client/web browser.
- 4) Hasil pemrosesan dokumen tersebut adalah berbentuk halaman Web dalam format HTML.
- 5) Halaman Web yang telah selesai diproses dikembalikan ke client dalam format halaman HTML yang dapat dilihat di halaman utama web browser.

2.7.2 Server Side Scripting

Server side scripting adalah bahasa pemrograman Web yang pengolahannya dilakukan di sisi server. Maksud server ini adalah Web server yang didalamnya telah terintegrasi komponen web engine. Tugas *engine* adalah

¹³Ibid Hal 12.

memproses semua *script* yang termasuk katagori *client side scripting* didalam dokumen Web.¹⁴

Cara kerja server side scripting dapat digambarkan sebagai berikut :¹⁵



Gambar 2. 3 Proses Kerja Server Side Scripting

Sumber : M. Rudyanto Arief, Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP&MySQL.2010

Cara kerja *server side scripting* :

- 1) User melakukan request dari sisi client melalui web browser untuk mengakses sebuah halaman Web.
- 2) Browser mengirim request ke Web server.
- 3) Berkas PHP diterima Web server, dikirim ke mesin PHP untuk diproses.

¹⁴Ibid, Hal.15

¹⁵Ibid, Hal.16-17.

- 4) PHP engine menerjemahkan berkas PHP menjadi kode HTML.
- 5) Setelah melalui proses, berkas kembali dikirim ke Web server.
- 6) Web server mengirim berkas ke *browser* sehingga bisa dilihat *client*.

2.7.3 HTML

HTML atau *Hypertext Markup Language* merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman web. Dokumen ini dikenal sebagai Web page. Dokumen HTML merupakan dokumen yang disajikan pada Web browser.¹⁶

Setiap dokumen HTML memiliki struktur dasar atau susunan file sebagai berikut :

```
<html>
<head>
  <title>
    berisi teks yang akan muncul pada title
    bar browser
  </title>
</head>
<body>
  Berisi teks, gambar, atau apaun yang ingin
  ditampilkan pada halama web
</body>
</html>
```

¹⁶ Ibid, Hal. 23.

Keterangan :

- 1) Dokumen HTML selalu diawali dengan tag pembuka `<html>` dan diakhiri dengan tag penutup `</html>`.
- 2) Pada elemen head `<head></head>`, Anda dapat memasukkan kode-kode untuk menuliskan keterangan tentang dokumen HTML.
- 3) Elemen body `<body></body>` berisi tag-tag isi atau *layout* tampilan layout situs Web.

2.7.4 PHP

PHP (PHP: *Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman Web dinamis. Karena PHP merupakan *server-side scripting* maka sintaks dan perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya dikirim ke *browser* dalam format HTML.¹⁷

Dalam membuat program PHP, maka yang dibutuhkan melalui dengan *start tag* dan *end tag*, yaitu perintah awal dan perintah akhir. Ada beberapa cara bagaimana untuk menuliskan *start tag* dan *end tag* :

```
<? Skrip PHP disini ?>
<?php Skrip PHP disini ?>
<% Skrip PHP disini %>
<SCRIPT language="php"> Skrip PHP disini </SCRIPT>
```

¹⁷ Ibid, Hal.43.

Kelebihan PHP :

- Mudah dibuat dan dijalankan.
- Mampu berjalan pada web server dengan sistem operasi yang berbeda-beda.
- PHP bisa didapatkan secara gratis.
- Dapat di-*embedded*: PHP dapat diletakkan dalam tag HTML.

2.8 Tinjauan Umum

2.8.1 Profil PPMi Asma Amanina

Pondok Pesantren Mahasiswi (PPMi) Asma Amanina didirikan oleh IKADI (Ikatan Da'I Indonesia) wilayah Yogyakarta sejak September 2005, yang pada awalnya adalah sebuah Asrama Mahasiswa Terbina Asma Amanina, kemudian berkembang menjadi PPMi Asma Amanina. PPMi Asma Amanina yang beralamatkan di Jl. Tasura No.42, Pugeran, Maguwoharjo, Sleman, Yogyakarta adalah sebuah lembaga yang memberikan kontribusi dan membantu para mahasiswa dari berbagai Perguruan Tinggi yang memiliki komitmen dan semangat dalam memperdalam ilmu-ilmu agama Islam dan memberikan pembahasan terbaiknya di sisi Allah dan Islam yang mulia.

2.8.2 Visi dan Misi Asma Amanina

1.) Visi

Visi PPMi Asma Amanina adalah menjadi Muslimah yang Rabbani.

2.) Misi

Misi PPMi Asma Amanina adalah menanamkan ilmu-ilmu dasar dan nilai-nilai Islam secara komprehensif, menuju sosok pribadi shalehah yang kafah dan memiliki komitmen kuat terhadap Islam serta tegar dalam dakwah hingga tercahainya tujuan.

2.8.3 Kegiatan Pendidikan PPMi Asma Amanina

Kegiatan pendidikan yang diselenggarakan oleh PPMi Asma Amanina sebagai berikut :

1. Kegiatan ta'lim, meliputi tiga hal :

- Dasar-dasar ilmu syar'i, meliputi : Aqidah, Fiqih, Tafsir dan Ilmu Tafsir, Hadist dan Ilmu Hadist, Akhlaq, Adab dan Sirah.
- Bahasa arab, meliputi : Nahwu, Shofor, Muhadatsah, dan Qira'ah.
- Tsaqofah, meliputi : Dakwah dan Fiqih Dakwah, Pemikiran Kontemporer, dan Kemuslimahan.

2. Kegiatan tarbawi, meliputi : Tilawatul Qur'an, Dzikir Ma'tsurat, Qiyamul lail, Shaum Shunah, Rihlah, dan Riyadha.
3. Kegiatan Da'awi, meliputi : Daurah, Pelatihan dan Konsultasi Keagamaan, Diskusi Ilmiah, dan Majelis Ta'lim.

Waktu pendidikan di PPMi Asma Amanina ditempuh selama dua tahun penuh, dibagi menjadi empat semester. Selama pendidikan santri wajib tinggal di asrama dan wajib mengikuti kegiatan belajar mengajar setiap pagi hari pada pukul 05.00-06.00 dan malam hari pada pukul 20.00-21.30.

2.8.4 Pengelola Pendidikan Asma Amanina

Penyelenggara dan pengelola pendidikan di PPMi Asma' Amanina sebagai berikut:

- | | |
|-------------------------------|--|
| 1. Penasihat | : Team IKADI |
| 2. Manajer PPMi Asma' Amanina | : Ustadz Muhammad Abdullah Sholihun |
| 3. Operasional | : Ustadz Deden Anjar Herdiansyah
Ummi Ismatul Karomah |
| 4. Ketua Pemandu | : Putri Dwianasari |
| 5. Sekretaris Pemandu | : Yessi Triana |
| 6. Bendahara Pemandu | : Asri Primasiwi |
| 7. Pemandu Bidang Akademik | : Lia Pamungkas Sari |

- | | |
|---------------------------|---|
| 8. Pemandu Bidang Tarbawi | : One Ana Rahayu |
| 9. Pemandu Bidang Syabi | : Nasrokhah Noviati |
| 10. Guru Tahsin | : Puji Untariningsih |
| 11. Kerumahtanggaan | : Satriah |
| 12. Pemandu harian | : One Ana Rahayu
Nasrokhah Noviati
Asri Primasiwi
Yessi Triana |

2.8.5 Mekanisme Pembelajaran Sistem Lama

Sistem lama yang digunakan oleh PPMi Asma Amanina masih menggunakan Web yang cenderung statis, kurang informatif dan kurang interaktif. Selain itu juga, web yang digunakan oleh sistem lama jarang di update oleh adminnya dan sudah beberapa informasi yang seharusnya disampaikan melalui web pun belum ada dalam Web. Oleh karena itu, penulis mengajukan sistem baru yaitu sistem informasi berbasis Web pada PPMi Asma Amanina.