

Rancang Bangun Sistem Informasi Pondok Pesantren (Studi Kasus Darul Abror Watumas)

Tri Wahyudi

AMIK BSI TEGAL

Jl. Sipelem No. 22, Kraton, Tegal Barat, Jawa Tengah Telp. (0283) 341067

Email : tri.twi@bsi.ac.id

Abstrak

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, informasi diperoleh dengan mudah dan cepat yang dapat membantu dalam menyelesaikan pekerjaan. Dengan sistem yang serba terkomputerisasi, dapat digunakan untuk membantu menyelesaikan segala pekerjaan dengan hasil yang maksimal. Pondok Pesantren Darul Abror Watumas Purwokerto yang belum dikenal oleh masyarakat umum, sangat memerlukan sebuah media sebagai sarana untuk mempromosikan Pantai Selok agar masyarakat umum mengetahui pembelajaran yang ada pada Pondok Pesantren Darul Abror Watumas Purwokerto. Promosi sudah dilakukan secara manual namun akan lebih efektif dan efisien, promosi dilakukan melalui sistem informasi berbasis web agar dapat menghemat biaya dan waktu operasional. Untuk sekarang ini Pondok Pesantren Darul Abror Watumas Purwokerto masih dikenal oleh masyarakat sekitar. Dari kebanyakan masyarakat luas hanya mengetahui bahwa Pondok Pesantren Darul Abror Watumas Purwokerto hanya dijadikan sebagai tempat menuntut ilmu religi sedangkan keunggulan Pondok Pesantren Darul Abror Watumas Purwokerto kurang dikenal oleh masyarakat luas karena media promosi yang kurang memadai. Dengan memanfaatkan internet dan mengembangkan sistem informasi berbasis web Pondok Pesantren Darul Abror Watumas Purwokerto dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, dapat mempermudah masyarakat memperoleh informasi yang lebih detail, selain itu biaya promosi juga menjadi lebih hemat. Sehingga dapat lebih ekonomis dan praktis dengan adanya pemanfaatan internet.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Darul Abror Watumas, Internet.

I. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan teknologi yang semakin canggih dan modern, seperti sekarang ini menyebabkan kebutuhan akan informasi yang cepat dan peusahaan yang mampu menghasilkan produk berkualitas dan memberikan saran dan prasarana lengkap.

Tuntutan kebutuhan akan promosi dan penggunaan komputer semakin berkembang, sehingga terbentuklah jaringan komputer yang disebut internet. salah satu layanan di internet ialah website yaitu menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mempromosikan lembaga pemerintah maupun swasta agar lebih efisien dalam memberi akses informasi kepada masyarakat. dengan adanya layanan website tersebut akan mempermudah penyampaian informasi satu lembaga formal maupun non formal seperti Pondok Pesantren Darul Abror Watumas Purwokerto.

Pendidikan merupakan suatu faktor yang sangat berpengaruh terhadap perubahan perilaku

sosial. al-quran dan al-hadist sebagai pedoman dan petunjuk bagi umat islam yang harus dijaga dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari terutama pada generasi muda yang merupakan penurus perjuangan tegaknya islam dari generasi inilah diharapkan muncul masyarakat qur'ani.

Pondok pesantren Darul Abror Watumas Purwokerto adalah sebuah lembaga pendidikan non formal yang mendidik santri-santrinya agar menjadi insan yang benar gemar membaca dan mempelajari serta mengamalkan ajaran yang terkandung dalam al-quran dan al-hadist. kegiatan utama didalam pondok pesantren Darul Abror Watumas Purwokerto ialah jama'ah solat lima waktu, belajar membaca alqur'an, mengaji kitab kuning dan tafsir al qur'an .

Selain kegiatan diatas juga terdapat kegiatan-kegiatan yang dapat menggali potensi yang dimiliki santri seperti khitobah, qiroatul qur'an, sorogan dan lain-lain.

Sampai saat ini Pondok Pesantren Darul Abror Watumas Purwokerto belum mempunyai website sebagai media informasi yang realtime

bagi masyarakat calon santri dan pihak lain yang membutuhkan. Media informasi ini dirasa sangat penting diantaranya bagi masyarakat untuk mengetahui informasi dan berita terbaru seputar pondok pesantren Darul Abror Watumas Purwokerto. Masih banyak masyarakat disekitar purwokerto yang belum tahu keberadaan pondok ini. Penyampaian informasi masih menggunakan media cetak dan lisan.

Dengan dibuatnya sebuah website ini diharapkan dapat memberikan solusi untuk kemudahan bagi pondok Pesantren Darul Abror Watumas Purwokerto dalam menyediakan informasi agar lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Sampai saat ini Pondok Pesantren Darul Abror Watumas Purwokerto belum mempunyai website sebagai media informasi yang realtime bagi masyarakat calon santri dan pihak lain yang membutuhkan. Media informasi ini dirasa sangat penting diantaranya bagi masyarakat untuk mengetahui informasi dan berita terbaru seputar pondok pesantren Darul Abror Watumas Purwokerto.

2. Masih banyak masyarakat disekitar purwokerto yang belum tahu keberadaan pondok ini. Penyampaian informasi masih menggunakan media cetak dan lisan.

Dalam penelitian ini, hanya membatasi pada pengolahan informasi tentang pondok pesantren Darul Abror Watumas Purwokerto dimulai dari menu-menu yang ada dihalaman indeks, yaitu beranda, profil, kegiatan, galeri dan kontak kami. Halaman administrator untuk mengelolah informasi yang akan ditampilkan dihalaman utama. Halaman santri untuk melihat informasi-informasi yang akan ditampilkan oleh administrator.

Sebagai media informasi bagi orang tua, santri, dan masyarakat tentang pondok pesantren Darul Abror Watumas Purwokerto. Menyediakan kemudahan kepada masyarakat luas untuk memperoleh informasi tentang pondok pesantren Darul Abror Watumas Purwokerto. Sebagai media untuk menambah pengetahuan dan wawasan yang luas khususnya dalam bidang agama. Mempublikasikan website pondok pesantren Darul Abror Watumas Purwokerto agar dikenal masyarakat luas sebagai lembaga pendidikan non formal yang berkualitas.

II. LANDASAN TEORI

A. Konsep Dasar Web

Konsep dasar web sangat dibutuhkan dalam pembuatan website, karena dalam pembuatan web membutuhkan gagasan dan ide tentang

bagaimana tampilan website akan dibuat. Web menggunakan protokol yang disebut HTTP (Hyper Text transfer Protocol) yang biasanya menggunakan bahasa pengkodean HTML (Hyper Text Markup Language).

B. Internet

Menurut Widiyatmoko dan Hermawan (2008:2) "Internet merupakan sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung". Untuk mengakses internet, komputer harus terhubung dengan ISP (Internet Service Provider). ISP adalah penyedia jasa layanan internet, dan berperan sebagai perantara dalam hubungan komputer dengan server-server yang ada di internet. Melalui internet dan ISP, komputer dapat digunakan untuk menjelajah dunia yang berbeda lokasi, wilayah atau bahkan negara lain.

1. Website

Website merupakan kumpulan halaman-halaman informasi yang dapat diakses melalui jaringan internet dan diakses menggunakan sebuah URL sebagai akar root. Pada awal kemunculan website sekitar tahun 1998, hanya perusahaan besar yang memiliki website, sekarang milyaran halaman-halaman website tercipta. Kebanyakan website yang ada sekarang adalah website perdagangan yang digunakan untuk mempromosikan barang dagangan melalui media internet. Sebuah website biasanya ditulis menggunakan format(Hyper Text Markup Language) HTML yang bisa diakses melalui HTTP yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server untuk ditampilkan melalui web browser.

2. Web Browser

Untuk mengakses internet, sangat diperlukan web browser agar mudah dalam mengakses segala informasi. Awalnya web browser berorientasi pada teks dan belum dapat menampilkan gambar. Seiring dengan perkembangan teknologi, web browser kini bisa menampilkan file multimedia seperti video dan suara, mengelola HTML, menerima dan mengirim e-mail. Fungsi dari web browser adalah untuk menampilkan dan melakukan interaksi dengan dokumen-dokumen yang disediakan oleh web server. Beberapa contoh web browser diantaranya Internet Explorer, Mozilla Firefox, Safari, Opera, Google Chrome.

3. Web Server

Sebuah website tidak akan terhubung hanya dengan jaringan internet. Namun harus ada browser sebagai aplikasi yang akan menampilkan web dan web server yang menyampaikan perintah HTTP dari browser

yang kemudian akan dikirim kembali dalam bentuk halaman-halaman web sesuai alamat URL yang dimasukkan dari web browser. Karena web server merupakan aplikasi pengontrol PHP pada web. "Web server adalah aplikasi yang berguna untuk menerima permintaan informasi dari pengguna melalui web browser, dan mengirimkan kembali informasi yang diminta melalui HTTP (Hyper Text Transfer Protocol)" (Oktavian 2013:14).

C. Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman merupakan bahasa yang biasa digunakan untuk memerintah komputer. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan website, antara lain:

1. JavaScript

JavaScript dimulai sekitar tahun 1994, dan perkembangan internet semakin pesat. Pada tahun 1995, Brendan Eich mulai mengembangkan sebuah bahasa pemrograman script dinamakan Mocha. Bahasa Mocha ditujukan untuk client side dan juga server side. Nama JavaScript diperoleh dari pengembangan LiveScript ketika Netscape Navigator 2 dirilis. Versi JavaScript yang pertama kali diluncurkan yaitu JavaScript 1.0, selanjutnya dikembangkan oleh JavaScript 1.1 dan mengantar Netscape Navigator 2 menjadi pimpinan pasar web browser.

2. PHP (Hypertext Preprocessor)

Menurut Saputra, dkk (2013:2) "Hypertext Preprocessor merupakan suatu bahasa pemrograman yang berfungsi untuk membangun suatu website dinamis". Pertama kali PHP dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994 dengan nama Personal Home Page Tools. Kemudian berganti dengan FI (Form Interpreter), dengan wujud berupa sekumpulan script. Tahun 1996 PHP/FI 2.0 dirilis dengan implementasi program C.

3. HTML (Hyper Text Markup Language)

Oktavian (2013:17) menyebutkan bahwa "HTML adalah suatu bahasa yang dikenali oleh web browser untuk menampilkan informasi dengan lebih menarik dibandingkan dengan tulisan teks biasa (plaintext)". HTML pada sekarang ini yaitu HTML 5 yang merupakan kelanjutan dari HTML 4.01 dan XHTML 1.1. HTML 5 dibuat untuk proses coding yang lebih mudah dan logis. Pada HTML 5 terdapat fitur elemen <video>, <audio>, <canvas>, dan elemen yang lebih spesifik.

4. CSS (Cascading Style Sheet)

Menurut Saputra, dkk (2013:6) "CSS adalah suatu bahasa pemrograman web yang digunakan untuk mengendalikan dan membangun berbagai

komponen dalam web sehingga tampilan web akan lebih rapi, terstruktur, dan seragam".

D. Basis Data

Basis data merupakan media penyimpanan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat. Tujuan utama pembuatan basis data adalah untuk memelihara data yang sudah diolah. Aplikasi basis data yang digunakan dalam pembuatan website, diantaranya yaitu:

1. MySQL

MySQL bekerja menggunakan SQL Language (Structure Query Language), yang dapat diartikan bahwa MySQL merupakan standar penggunaan database di dunia untuk pengolahan data. Kelebihan yang dimiliki MySQL yaitu bersifat open source, yang memiliki kemampuan untuk dapat dikembangkan lagi. Multiuser, dimana MySQL dapat digunakan oleh beberapa user dalam waktu bersamaan tanpa mengalami konflik.

2. phpMyAdmin

Menurut Arief (2011:429) "phpMyAdmin merupakan salah satu aplikasi berbasis GUI (graphical user interface) yang digunakan untuk mengelola database MySQL". Dalam aplikasi phpMyAdmin terdapat menu Privileges yang digunakan untuk mengatur hak akses kepada user di dalam database MySQL

E. Software Aplikasi

Software aplikasi merupakan aplikasi yang ditulis serta diterjemahkan oleh software bahasa untuk menyelesaikan aplikasi tertentu. Ada beberapa software aplikasi yang digunakan dalam pembuatan web, yaitu:

1. Adobe Dreamweaver CS5

Menurut puspitosari (2010:4) "Dreamweaver merupakan software Adobe yang digunakan oleh desainer web dan programmer web untuk mengembangkan suatu situs web". Dreamweaver CS5 memiliki peningkatan dalam kemampuan fasilitas yang optimal dalam jendela design.

2. Adobe Photoshop CS5

Menurut Puspitosari (2010:23) "Adobe Photoshop adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek".

3. TinyMCE

Selain menggunakan aplikasi-aplikasi pembuatan web seperti Adobe Photoshop CS6, TinyMCE juga diperlukan untuk mengubah teks yang ada pada kode-kode PHP. TinyMCE juga digunakan dalam pembuatan Facebook, Microsoft, Apple, WordPress, Joomla, Oracle, dan AuraCMS. Menurut Rahman (2013:6)

”TinyMCE adalah sebuah platform mandiri berbasis JavaScript/HTML WYSIWYG, dirilis dalam versi open source di bawah LGPL oleh Moxiecode System AB”.

4. jQuery 1.11.1

Sebuah web biasanya ditulis dalam bentuk JavaScript, dan JavaScript juga menjadi dasar dalam aplikasi jQuery. Maka dari itu, jQuery merupakan sekumpulan kode JavaScript yang dibuat dalam berbagai modul dan digunakan sesederhana mungkin. jQuery pertama kali dikenal oleh John Resig pada tahun 2006. Perkembangannya jQuery tidak sekedar framework JavaScript namun memiliki kehandalan dan kelebihan yang cukup banyak.

F. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Perangkat lunak pada program komputer untuk mempermudah kerja manusia disebut dengan software. Software merupakan aspek dasar dalam pembuatan sebuah program dan pengolahan data. Menurut Zakaria dan Prijono (2006:3) ”Perangkat lunak adalah program yang terdiri instruksi-instruksi apa yang harus dilakukan oleh perangkat keras (komputer)”.

Ada beberapa paradigma yang dapat menghasilkan perangkat lunak, salah satunya paradigma daur hidup klasik (The Classic Life Cycle) atau yang biasa disebut dengan Waterfall. Model ini mempunyai beberapa tahapan, seperti:

1. Pengumpulan kebutuhan

Proses pengumpulan semua kebutuhan sebelum melakukan analisa, baik kebutuhan pokok maupun pendukung.

2. Analisa kebutuhan

Proses pencarian kebutuhan yang intensif, untuk memahami dasar program yang dibuat.

3. Desain

Proses ini memerlukan tahapan yang memfokuskan pada empat bagian penting, seperti struktur data, arsitektur perangkat lunak, detail prosedur, karakteristik antar muka pemakai.

4. Pemrograman

Proses yang paling lama memakan waktu, karena tahap ini berisi kode-kode yang harus dikerjakan oleh posisi yang berkaitan.

5. Pengujian

Proses ini untuk memastikan program sesuai dengan apa yang telah dirancang serta memastikan agar tidak ada error.

6. Pemeliharaan

Proses ini dilakukan setelah perangkat lunak telah digunakan, perubahan akan dilakukan jika terdapat kesalahan dan perangkat lunak harus disesuaikan lagi untuk menampung perubahan kebutuhan.

G. Teori Pendukung

Dalam perancangan web memerlukan beberapa peralatan sebagai pendukung yang digunakan untuk membantu dalam perancangan web. Peralatan pendukung yang digunakan antara lain: struktur navigasi, ERD (Entity Relationship Diagram), dan Black Box Testing sebagai alat pengujian web.

1. Struktur Navigasi

Struktur navigasi merupakan urutan alur informasi dari suatu aplikasi. Dengan menggunakan struktur navigasi yang tepat, suatu aplikasi mempunyai satu pedoman arah informasi yang jelas. Menurut Sutopo (2007:5), dalam perkembangan website terdapat beberapa struktur navigasi yang harus diketahui, antara lain:

H. Entity Relationship Diagram (ERD)

Biasanya Entity Relationship Diagram dikenal dengan diagram ER. Perancangan web memerlukan permodalan basis data yang biasa disebut dengan ERD (Entity Relationship Diagram). ERD sangat berbeda dengan DFD, karena DFD merupakan model jaringan fungsi yang dilaksanakan oleh sistem, sedangkan ERD merupakan model jaringan data yang menekankan pada struktur dan relationship data. ”ERD adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak” menurut Ladjamudin (2005:142).

Tahapan selanjutnya yang dilakukan untuk merancang basis data berorientasi objek setelah pembuatan ERD yaitu perancangan Logical Record Struktur (LRS). Sistem yang digambarkan pada ERD mengikuti pola yang kaitannya dengan konversi ke LRS. LRS dibentuk dari tipe record dan LRS terdiri dari link-link diantara tipe record. Dalam pembuatan LRS harus menentukan kardinalitas, jumlah tabel, dan foreign key (FK). Penggambaran LRS dimulai dengan menggunakan model yang dimengerti.

III. METODE PENELITIAN

Model SDLC air terjun (Waterfall) sering juga disebut model skuensial linier (Sequential Linier) atau alur hidup klasik (Classic Life Cycle). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara skuensial atau tururut dimulai dari analisis desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (support).

Tahapan-tahapan dalam model Waterfall:

1. Analisis Kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan pengguna.

2. Desain

Desain adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk stuktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. tahapan ini mentranslasi desain agar dapat mengimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasi.

3. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus dengan perangkat lunak secara dari logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai yang diinginkan.

5. Pendukung (support) atau pemeliharaan (maintance)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena ada kesalahan yang muncul dan terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru.

IV. PEMBAHASAN

A. Tinjauan Perusahaan

Berdirinya Pondok Pesantren tidak lepas dari asal usul masyarakat yang ingin belajar mengaji dan bertempat tinggal dilokasi itu sendiri dan pihak-pihak yang tepat untuk mengelolanya. Berikut merupakan sejarah dan struktur organisasi Pondok Pesantren Darul Abror Watumas Purwokerto.

Pondok Pesantren Darul Abror merupakan lembaga pendidikan yang didirikan oleh kyai.Taufiqurrahman dan wakil dari masyarakat, berawal dari kepulauan kyai. Taufiqurrahman pada tahun 1996, pemuda setempat yang nyantri dipondok Pesantren Darul Abror Banyuwangi Jawa Timur sekitar 12 tahun. Setelah kepulauan dari pondok pesantren, beliau mengadakan pengajian-pengajian kecil yang diikuti oleh anak-anak sekitar. Dari situlah tumbuh kepercayaan masyarakat kepada beliau.yang

kemudian munculah penggajian yang diikuti dan diprakarsai oleh orang-orang dewasa.

B. Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan digunakan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan website. Hal ini dilakukan agar website bias digunakan sesuai dengan kebutuhan. Dalam hal ini analisa kebutuhan dibagi menjadi dua, yaitu analisa kebutuhan penggunaan dan analisa analisa kebutuhan sistem.

Dalam analisa kebutuhan pengguna, ada dua pengguna yang menggunakan website, yaitu pengunjung, dan administrator.

1. Pengujung

a. Pengujung membutuhkan informasi tentang profil, stuktur organisasi, kegiatan santri,pembelajaran.

b. Pengujung membutuhkan testimony untuk menuliskan pesan dan kesan tentang Pondok Pesantren Darul Abror Watumas Purwokerto.

c. Penggunjung membutuhkan link facebook Pondok Pesantren Darul Abror Watumas Purwokerto agar bisa melihat group facebook Pondok Pesantren Darul Abror Watumas Purwokerto.

d. Pengujung membutuhkan pendaftaran online agar bisa mendaftar sebagai santri baru secara online.

2. administrator

a. administrator membutuhkan layanan login administrator agar dapat masuk ke halaman administrator.

b. Administrator membutuhkan layanan untuk dapat mengelola informasi tentang profile, pembelajaran, galeri, dan kotak person pondok pesantren.

c. Administrator membutuhkan layanan untuk dapat mengelola buku tamu, facebook, testimoni, pendaftaran online dan login santri.

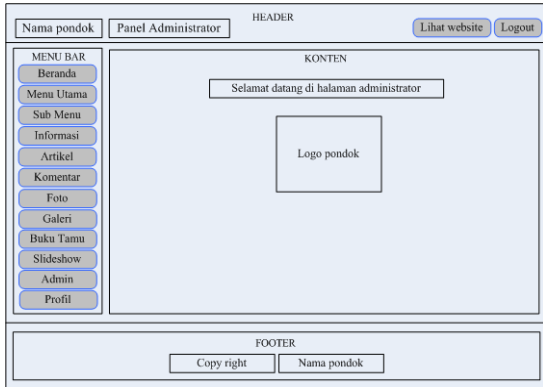
d. Administrator membutuhkan layanan setting web agar dapat merubah tampilan halaman indeks.

e. Administrator membutuhkan layanan ubah password agar dapat merubah password.

C. Perancangan Perangkat Lunak

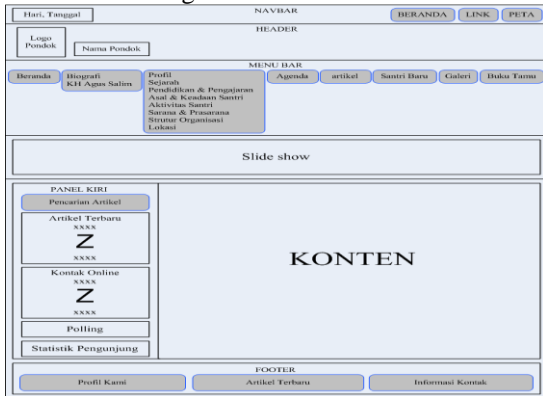
Perancangan antar muka dalam website ini cukup sederhana, agar proses penampilan saat loading tidak terlalu berat dan untuk mempermudah dalam pengaksesan. Oleh karena itu dalam perancangan website pondok pesantren Darul Abror Watumas Purwokerto tidak disediakan kolom iklan.

1. Rancangan Antar Muka Administrator



Gambar 1.
 Rancangan antar muka halaman administrator

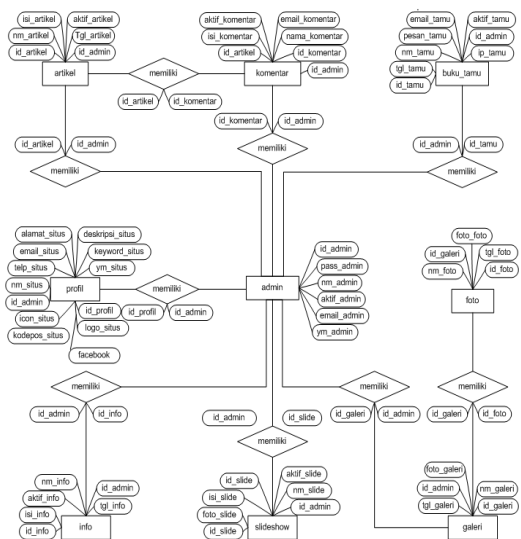
2. Rancangan antar muka halaman utama



Gambar 2.
 Rancangan antar muka halaman utama

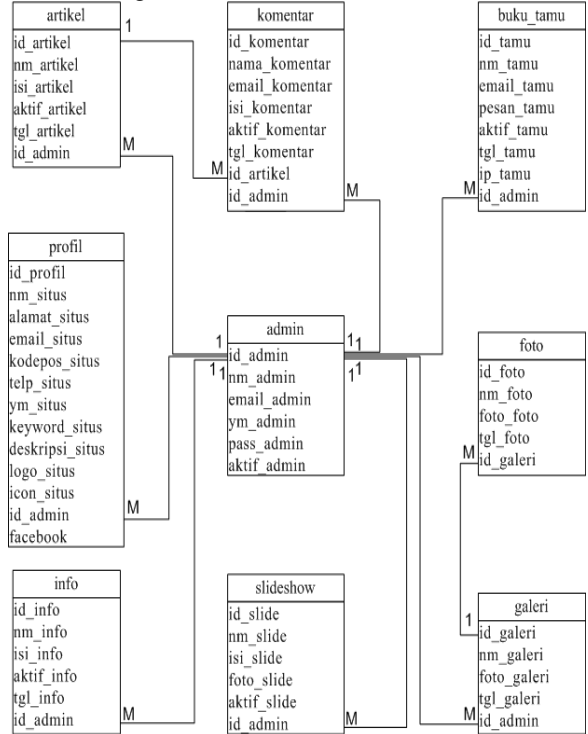
3. Rancangan Basis Data

Perancangan database menghasilkan pemetaan tabel-tabel yang digambarkan dengan Entity Relationship Diagram(ERD).



Gambar 3.
 Tampilan Entity Relationship Diagram

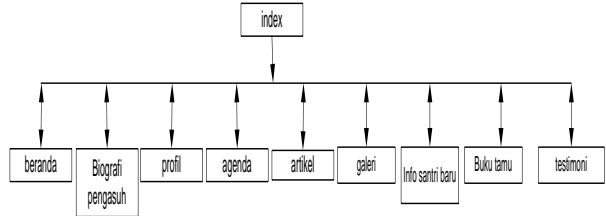
4. Logical Relational Structure (LRS)



Gambar 4.
 Tampilan Logical Record Structure

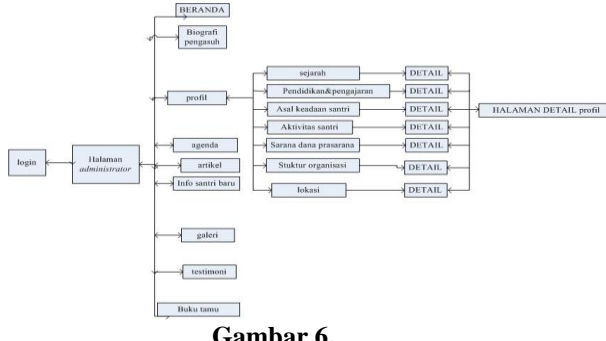
5. Rancangan Struktur Navigasi

a. Rancangan stuktur navigasi halaman pengguna



Gambar 5.
 Stuktur navigasi halaman pengguna

b. Rancangan stuktur navigasi halaman administrator



Gambar 6.
 Stuktur navigasi halaman administrator

D. Implementasi

Implementasi pada website Wisata Pantai Selok dilakukan menggunakan pemrograman PHP, dengan basis data MySQL, dan bahasa pemrograman yang dijalankan dengan berbagai platform sistem operasi dan perangkat keras, namun implementasi dan pengujian unit hanya dilakukan di perangkat keras PC dengan sistem operasi Microsoft Windows 7.

1. Implementasi rancangan antar muka pada halaman administrator

Pada halaman administrator, administrator dapat mengelolah data yang ada di website seperti : mengiput, menghapus, mengedit, data serta mengupload gambar maupun foto-foto untuk ditampilkan dihalaman utama website.



Gambar 7

Implementasi rancangan antar muka pada halaman administrator

2. Implementasi rancangan antar muka pada form indeks

Pada halaman ini pengguna dapat melihat informasi apa saja yang ditampilkan oleh halaman dalam halaman indeks.



Gambar 8.

Implementasi rancangan antar muka pada halaman indeks

V. KESIMPULAN

Dalam penelitian ini telah diuraikan bagaimana perancangan sistem informasi promosi pendidikan pesantren berbasis web pada pondok pesantren Darul Abror Watumas Purwokerto. Maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan teknologi dalam promosi sebuah institut, lembaga atau yayasan khususnya pembuatan website sangat dibutuhkan.
2. Dengan adanya website informasi dapat dengan mudah diakses oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun selama terhubung dengan jaringan internet.
3. Website yang peneliti bangun ini diharapkan dapat menjadi media informasi bagi masyarakat melalui fasilitas yang disediakan dan menjadi media komunikasi antara pihak Pondok Pesantren Darul Abror Watumas Purwokerto dengan masyarakat, orang tua, santri dan alumni melalui fasilitas buku tamu pada menu utama website.
4. Dengan adanya website ini diharapkan pengguna dapat memperoleh pengetahuan ilmu agama maupun umum dengan mudah dengan adanya fasilitas halaman utama website.

REFERENSI

- Arief, M. Rudyanto. 2011. Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Hasugian, Humisar dan Ahmad Nur Shiddiq. 2012. Rancang Bangun Sistem Informasi Industri Kreatif Bidang Penyewaan Sarana Olahraga. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi Terapan 2012 (Semantik 2012) ISBN 979-26-0255-0. Diambil dari: <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php> (4 Juni 2014).
- Ladjamudin, Al-Bahra bin. 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Oktavian, Diar Puji. 2013. Membuat Website Powerfull menggunakan PHP. Yogyakarta: Mediakom.
- Puspitosari, Heni A. 2010. Membangun Website Interaktif dengan Adobe Creative Suite 5. Yogyakarta: PT. Skripta Media Creative.
- Rahman, Su. 2013. Bikin CMS PHP Tanpa Ngoding. Jakarta: Mediakita.
- Saputra, Agus, Feni Agustin, CV Asfa Solution. 2013. Menyelesaikan Website 12 Juta secara Profesional. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Shalahuddin dan Rosa A.S. 2011. Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: Modula.
- Simarmata, Janner. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- Sutopo, Areisto Hadi. 2007. Pemrograman Flash dengan PHP dan MySQL. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Widiyatmoko, Joko dan Ery Hermawan. 2008. Mengenal Lebih Dekat Internet. Yogyakarta: PT. Intan Sejati.
- Zakaria, Teddy Marcus dan Agus Prijono. 2006. Konsep dan Implementasi Struktur Data. Bandung: Informatika Bandung.