

**MEMBANGUN APLIKASI PENJADWALAN PENGAJIAN
BERBASIS ONLINE DI MASJID AGUNG MAJALAYA**

SKRIPSI

Karya Tulis sebagai syarat memperoleh
Gelar Sarjana Komputer dari Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Bale Bandung

Disusun oleh:

RIVAN RAMDANI
NPM. C1A160018



**PROGRAM STRATA 1
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BALE BANDUNG
BANDUNG
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

**MEMBANGUN APLIKASI PENJADWALAN PENGAJIAN
BERBASIS ONLINE DI MASJID AGUNG MAJALAYA**

Disusun oleh:

RIVAN RAMDANI
NPM. C1A160018

Telah diterima dan disetujui untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar
SARJANA KOMPUTER

Pada

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BALE BANDUNG**

Baleendah, Juli 2020

Disetujui oleh:

Pembimbing 1



Rustiyana, S.T., M.T.
NIK. 04104808015

Pembimbing 2



Sutiyono, S.T., M.Kom.
NIK. 01043180002

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

**MEMBANGUN APLIKASI PENJADWALAN PENGAJIAN
BERBASIS ONLINE DI MASJID AGUNG MAJALAYA**

Disusun oleh:

RIVAN RAMDANI
NPM. C1A160018

Telah diterima dan disetujui untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar
SARJANA KOMPUTER

Pada

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BALE BANDUNG**

Baleendah, Juli 2020

Disetujui oleh:

Penguji 1



Yaya Suharya, S.Kom., M.T.
NIK. 01043170007

Penguji 2



Nurul Imamah, S.T., M.T.
NIK. 04104808121

HALAMAN PENGESAHAN LEMBAGA

**MEMBANGUN APLIKASI PENJADWALAN PENGAJIAN
BERBASIS ONLINE DI MASJID AGUNG MAJALAYA**

Disusun oleh:

RIVAN RAMDANI
NPM. C1A160018

Telah diterima dan disetujui untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar
SARJANA KOMPUTER

Pada

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BALE BANDUNG**

Baleendah, Juli 2020

Disetujui oleh:

Mengetahui,
Dekan



Yudi Herdiana, S.T., M.T.
NIK. 04104808008

Mengesahkan,
Ketua Program Studi



Yaya Suharya, S.Kom., M.T.
NIK. 01043170007

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rivan Ramdani

NIM : C1A160018

Judul Skripsi : **MEMBANGUN APLIKASI PENJADWALAN PENGAJIAN BERBASIS ONLINE DI MASJID AGUNG MAJALAYA**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan programming yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini. Jika terdapat karya orang lain, saya mencantumkan sumber yang jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS BALE BANDUNG.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Baleendah, Juli 2020



RIVAN RAMDANI

NIM. C1A160018

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami persembahkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya semata sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan laporan skripsi penelitian dengan judul “Membangun Aplikasi Penjadwalan Pengajian Berbasis Online Di Masjid Agung Majalaya”.

Penyusun laporan skripsi penelitian ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan pada Universitas Bale Bandung Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Teknik Informatika. Penyusunan dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan dari banyak pihak. Untuk itu, Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Yudi Herdiana, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bale Bandung.
2. Bapak Yaya Suharya, S.Kom., M.T., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bale Bandung.
3. Bapak Rustiyana, S.T., M.T., selaku Pembimbing 1.
4. Bapak Sutiyono, ST., M.Kom., selaku pembimbing 2.
5. Bapak Mochamad Ridwan, S.T., yang sudah membantu dalam penyusunan laporan skripsi.
6. Seluruh Staff Dosen yang sudah membimbing selama ini.
7. Kedua Orang tua beserta kakak yang telah memberikan doa dan dukungan selama proses pembuatan aplikasi.
8. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penyusun untuk menyelesaikan laporan skripsi ini.

Penyusun menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam Laporan ini. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun akan penyusun terima dengan baik. Semoga laporan ini bermanfaat bagi kita semua.

Bandung, Juli 2020

Rivan Ramdani

NIM: C1A160018

Abstrak

Schedule of study is very important in the ongoing activities, this schedule aims to support, facilitate, and provide information. Until now, the scheduling of recitation in several mosques, places, regions or regions is still done individually. The location of the mosque and the determination of time are important elements in preparing the schedule but also become a common problem in the process of preparing the schedule. For now the information on the recitation schedule which is always informed at the Great Mosque of Majalaya is still using the WhatsApp, Facebook and Instagram applications. Information obtained online will be more easily effective. Then we need a recitation scheduling application to facilitate the mosque committee to make a schedule and facilitate the community in finding information on the recitation schedule at the majalaya grand mosque. The Study Scheduling Application is the right solution for the study schedule information. This research was conducted to Build an Online Based Study Scheduling Application at the Majalaya Grand Mosque. In this research the system development method used is waterfall and supporting software used is XAMPP and Google Chrome.

Keywords: Scheduling, Recitation, Waterfall, XAMPP, Google Chrome.

ABSTRAK

Penjadwalan pengajian merupakan hal yang sangat penting dalam berlangsungnya kegiatan, jadwal ini bertujuan untuk mendukung, memperlancar, dan memberikan informasi. Sampai saat ini penjadwalan pengajian di beberapa masjid, tempat, daerah atau wilayah masih dilakukan secara masing masing. Lokasi masjid dan penentuan waktu merupakan elemen yang penting dalam penyusunan jadwal namun juga menjadi permasalahan yang umum dalam proses penyusunan jadwal. Untuk saat ini informasi jadwal pengajian yang selalu di informasikan di Mesjid Agung Majalaya masih menggunakan aplikasi WhatsApp, Facebook dan Instagram. Informasi yang di dapatkan secara online akan lebih mudah efektif. Maka dibutuhkan sebuah aplikasi penjadwalan pengajian untuk memudahkan panitia mesjid membuat jadwal dan memudahkan masyarakat dalam mencari informasi jadwal pengajian di masjid agung majalaya. Aplikasi Penjadwalan Pengajian merupakan solusi yang tepat untuk informasi jadwal pengajian. Penelitian ini dilakukan untuk Membangun Aplikasi Penjadwalan Pengajian Berbasis Online Di Mesjid Agung Majalaya. Dalam penelitian ini metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu *waterfall* dan perangkat lunak pendukung yang digunakan adalah XAMPP dan Google Chrome.

Kata kunci: Penjadwalan, Pengajian, *Waterfall*, XAMPP, *Google Chrome*.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	ii
HALAMAN PENGESAHAN LEMBAGA	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
<i>Abstrak</i>	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
1.5. Metodologi Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Landasan Teori	7
2.2. Dasar Teori	8
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
3.1. Kerangka Pikir	31
3.2. Deskripsi	32
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	36
4.1. Analisis	36
4.1.1. Instrumen Penelitian	36

4.1.2.	Analisis Sistem	36
4.1.3.	Analisis Kebutuhan.....	41
4.1.4.	Hasil Analisis.....	45
4.2.	Perancangan.....	50
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		66
5.1.	Implementasi.....	66
5.2.	Pengujian	75
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		79
6.1.	Kesimpulan	79
6.2.	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA		81
DAFTAR LAMPIRAN.....		83

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram	27
Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram	28
Tabel 4. 1 Spesifikasi minimum perangkat keras	42
Tabel 4. 2 Spesifikasi minimum perangkat Lunak.....	42
Tabel 4. 3 Analisis Biaya	45
Tabel 4. 4 Spesifikasi Hardware	45
Tabel 4.5. Spesifikasi Software.....	46
Tabel 4. 6 Deskripsi admin dan jamaah.....	52
Tabel 4. 7 Admin.....	58
Tabel 4. 8 Jadwal.....	59
Tabel 4. 9 Jamaah.....	59
Tabel 4. 10 Subscribe.....	60
Tabel 5. 1 Rencana Pengujian.....	75
Tabel 5. 2 Hasil pengujian	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Pikir.....	31
Gambar 4. 1 Flow Chart Sistem.....	38
Gambar 4. 2 Instal Aplikasi	46
Gambar 4. 3 Pilih Komponen.....	47
Gambar 4. 4 Instalasi Selesai	48
Gambar 4. 5 Buka Aplikasi XAMPP	48
Gambar 4. 6 Buka Aplikasi Google Chrome	49
Gambar 4. 7 Akses Link PhpMyAdmin.....	49
Gambar 4. 8 Klik New	49
Gambar 4. 9 Buat Database Baru.....	50
Gambar 4. 10 Buat Tabel data.....	50
Gambar 4. 11 Use Case Diagram.....	51
Gambar 4. 12 Activity Jadwal Pengajian Admin.....	52
Gambar 4. 13 Activity Diagram Jamaah Admin.....	53
Gambar 4. 14 Activity Diagram Subscribe Admin	54
Gambar 4. 15 Activity Daftar Pengajian Jamaah.....	54
Gambar 4. 16 Activity Diagram daftar Subscribe Jamaah.....	55
Gambar 4. 17 Class Diagram	56
Gambar 4. 18 Sequence Diagram admin jadwal pengajian	56
Gambar 4. 19 Sequence Diagram admin jamaah	57
Gambar 4. 20 Sequence Diagram admin subscribe	57
Gambar 4. 21 Sequence Diagram user jamaah	58
Gambar 4. 22 Mockup Login Admin.....	62
Gambar 4. 23 Mockup Dashboard Admin	62
Gambar 4. 24 Mokup Jadwal pengajian Admin.....	63
Gambar 4. 25 Mokup Daftar Jamaah Admin	64
Gambar 4. 26 Mokup Daftar Subscribe Admin	64

Gambar 4. 27 Mokup Jamaah	65
Gambar 5. 1 Halaman Utama Jamaah.....	66
Gambar 5. 2 Halaman Jadwal Pengajian jamaah	67
Gambar 5. 3 From Pendaftaran Pengajian Jamaah	68
Gambar 5. 4 Halaman Subscribe Pengajian Jamaah	68
Gambar 5. 5 Halaman contact pengajian	69
Gambar 5. 6 From Registrasi Admin	70
Gambar 5. 7 Halaman Login Admin.....	70
Gambar 5. 8 Halaman Dashboard Admin	71
Gambar 5. 9 Tampilan Jadwal Pengajian.....	72
Gambar 5. 10 From Tambah Pengajian	72
Gambar 5. 11 From Edit Jadwal Pengajian.....	72
Gambar 5. 12 From Kirim Email jadwal pengajian	73
Gambar 5. 13 Tampilan Daftar Jamaah	73
Gambar 5. 14 Tampilan Daftar Subscribe.....	74
Gambar 5. 15 From Kirim Email Subscribe	74

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penjadwalan pengajian merupakan hal yang sangat penting dalam berlangsungnya kegiatan. Jadwal ini bertujuan untuk mendukung, memperlancar, dan memberikan informasi. Secara umum jadwal pengajian berfungsi untuk mengingatkan dan menginformasikan para pencari ilmu agama. Sampai saat ini penjadwalan pengajian di beberapa masjid, tempat, daerah atau wilayah masih dilakukan secara masing masing. Lokasi masjid dan penentuan waktu merupakan elemen yang penting dalam penyusunan jadwal namun juga menjadi permasalahan yang umum dalam proses penyusunan jadwal.

Saat ini informasi jadwal pengajian yang selalu diinformasikan di Masjid Agung Majalaya hanya bisa diakses di media social saja seperti WhatsApp, Facebook dan Instagram. Mengingat tidak semua orang menggunakan Media social, oleh karena itu perlunya suatu wadah atau penampung jadwal pengajian berbasis online agar publik atau masyarakat luas dapat mengakses dan bisa melihat jadwal pengajian yang ada Di Masjid Agung Majalaya.

Dalam penjadwalan pengajian Di Masjid Agung Majalaya Panitia sering terkendala dengan perubahan jadwal secara tiba-tiba yang meliputi nama ustadz, judul pengajian, tanggal pengajian dan waktu Pengajian. Selain itu, pendataan jamaah yang hadir Di Masjid Agung Majalaya masih secara konvensional. Dengan adanya perubahan jadwal secara tiba-tiba informasi sering tidak tersampaikan bahwa ada perubahan jadwal sehingga informasi menjadi kurang baik.

Dengan menggunakan teknologi internet dan akses internet dengan browser menggunakan koneksi data yang terhubung secara global mendukung masyarakat untuk mengakses informasi yang cepat sehingga memudahkan Jamaah dalam mencari informasi jadwal pengajian serta adanya notifikasi pemberitahuan informasi jadwal

pengajian yang masuk ke email jamaah akan memudahkan jamaah untuk mendapatkan informasi baik perubahan jadwal maupun kegiatan pengajian yang akan datang. Dalam penelitian ini saya menggunakan web metode pengembangannya menggunakan waterfall.

Dengan adanya sistem pemberitahuan lewat email ini diharapkan perubahan jadwal yang secara mendadak dapat tersampaikan ke jamaah. perubahan jadwal yang mendadak secara tiba-tiba yang dikirim melalui email ke jamaah yang sudah daftar dan subscribe. Berdasarkan hal-hal tersebut, muncullah gagasan untuk membuat penelitian Di Masjid Agung Majalaya dengan judul “Membangun Aplikasi Penjadwalan Pengajian Berbasis Online Di Masjid Agung Majalaya”.

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang dihadapi yaitu bagaimana membangun Aplikasi Penjadwalan Pengajian Berbasis Online Di Masjid Agung Majalaya?

1.3. Batasan masalah

Agar tujuan penelitian dapat tercapai, maka diberikan batasan masalah dalam penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. Aplikasi Penjadwalan Pengajian ini hanya di bangun menggunakan PHP, HTML, CSS, MySql, Bootstrap.
2. Aplikasi ini hanya penjadwalan pengajian di Masjid Agung Majalaya

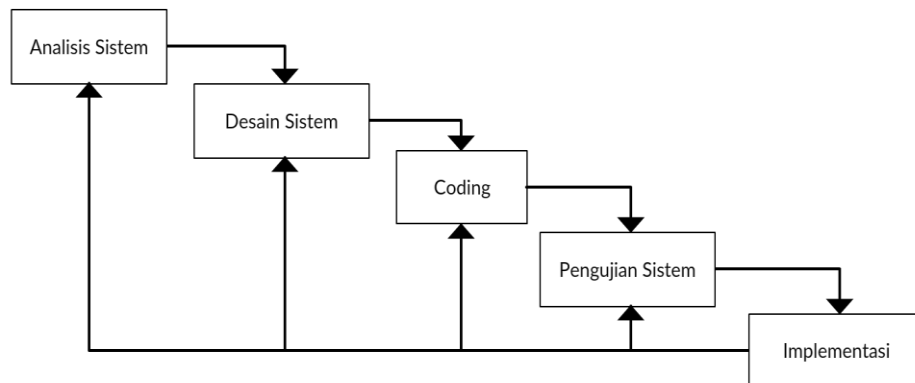
1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai terbangunnya Aplikasi Penjadwalan Pengajian Berbasis Online Di Masjid Agung Majalaya.

1.5. Metodologi Penelitian

A. Metode Waterfall

Dalam pengembangan sistem ini peneliti menggunakan tahapan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) waterfall. Alasan menggunakan metode ini adalah karena metode waterfall melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan dalam membangun suatu sistem. Proses metode waterfall yaitu pada pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan. Sistem yang dihasilkan akan berkualitas baik, dikarenakan pelaksanaannya secara bertahap sehingga tidak terfokus pada tahapan tertentu.



Gambar 1.1 Metode Waterfall

1. Analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis sistem yang berjalan apakah sudah efisien dengan standar tertentu, yang nantinya peneliti menentukan kebutuhan-kebutuhan yang akan dikembangkan.

2. Desain

Dalam tahap perancangan ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum kepada admin tentang sistem pendaftaran jamaah

3. Coding

Penulisan Coding atau program dibuat menggunakan Bahasa PHP dan HTML, yang akan menerjemahkan hasil perancangan dengan cara

mengakses database menggunakan MySQL, untuk menyimpan data ataupun mengeditnya.

4. Pengujian Sistem

Pada Tahap ini program yang dibuat dan dilakukan pengujian program secara keseluruhan terhadap pembangunan website yang dikembangkan dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan pengembangan aplikasi.

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

5. Implementasi

Tahapan ini juga dapat disebut tahapan evaluasi untuk pengembangan aplikasi yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik lagi. Hasil ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap konsep pada aplikasi selanjutnya.

B. Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data adalah sebuah metode tentang bagaimana dalam mengumpulkan data yang ada. Adapun metode pengumpulan yang digunakan adalah observasi, studi pustaka dan wawancara.

1. Observasi

Tahap observasi yang dilakukan penyusun yakni mengunjungi Masjid Agung Majalaya. Observasi adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya untuk mendapatkan informasi informasi yang dibutuhkan dan untuk melanjutkan suatu penelitian.

2. Studi Pustaka

Metode Studi pustaka adalah merupakan metode pengumpulan data dengan cara mempelajari dan mengamati serta menganalisis berkas-berkas atau

dokumen-dokumen yang sudah ada yang berhubungan dengan masalah tersebut, disini penyusun membaca 3 jurnal yang berelevansi dengan topik penelitian dan mengambil 3 jurnal dan merangkum jurnal tersebut.

3. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data maupun peneliti terhadap nara sumber atau sumber data. Wawancara terbagi atas wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara terstruktur artinya peneliti telah mengetahui dengan pasti apa informasi yang ingin digali dari responden sehingga daftar pertanyaannya sudah dibuat secara sistematis. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara bebas, yaitu peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang berisi pertanyaan yang akan diajukan secara spesifik, dan hanya memuat poin-poin penting masalah yang ingin digali dari responden.

1.6. Sistematika Penulisan

Gambaran mengenai keseluruhan skripsi dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

a. Bab 1 Pendahuluan

Bagian ini antara lain:

- Latar Belakang
- Rumusan Masalah
- Batasan Masalah
- Tujuan Penelitian
- Metodologi Penelitian
- Sistematika Penulisan

b. Bab II Tinjauan Pustaka

Bagian ini membahas mengenai kajian teoritis yang meliputi:

- Landasan Teori

- Dasar Teori

c. Bab III Metodologi Penelitian

Bagian ini membahas mengenai komponen dari metode Penelitian yaitu:

- Kerangka Pikir
- Deskripsi

d. Bab IV Analisis dan Perancangan

Bagian ini membahas mengenai deskripsi hasil dan temuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah atau pertanyaan penelitian berupa:

- Analisis
- Instrumen Penelitian
- Analisis Sistem
- Analisis Kebutuhan
- Hasil Analisis
- Perancangan

e. Bab V Implementasi dan Pengujian

Pada bab ini, berisi mengenai implementasi dan pengujian aplikasi

- Implementasi
- Pengujian

f. Bab V Kesimpulan dan Saran

Bagian ini Membahas mengenai pemaknaan penelitian terhadap hasil analisis temuan penelitian berupa:

- Kesimpulan
- Saran

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

Dalam penelitian ini akan digunakan tiga tinjauan studi yang nantinya mendukung penelitian yang akan dilakukan, dimana tinjauan studi yang diambil adalah:

1. Ginanjar Tegar Sanjaya, Budhi Sumboro, STMIK AUB Surakarta dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Penjadwalan Kuliah Stmik Aub Surakarta Berbasis Web. Pada penelitian yang dilakukan mengangkat masalah bagaimana membangun aplikasi penjadwalan kuliah stmik aub Surakarta berbasis web. Hasil dari penelitian ini yaitu sebuah aplikasi Penjadwalan Kuliah Stmik Aub Surakarta sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan yang ada secara tepat sehingga dapat menunjang perkuliahan di Perguruan Tinggi.
2. Udin Sidik Sidin, dari Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar dengan judul Sistem Informasi Penjadwalan Mata Pelajaran Berbasis Web. Pada penelitian yang dilakukan mengangkat masalah bagaimana membangun sistem informasi penjadwalan mata pelajaran berbasis web. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berfungsi untuk perbaikan sistem yang telah ada dan dapat lebih mudah digunakan karena lebih praktis dan dapat menghemat biaya karena tidak perlu lagi menggunakan banyak kertas cukup memanfaatkan jaringan internet yang ada.
3. Indri Anugrah Ramadhani, STKIP Muhammadiyah Sorong dengan judul Pengembangan Sistem Informasi Penjadwalan Mata Kuliah Berbasis Web Di Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Pada penelitian yang dilakukan mengangkat masalah Bagaimana Pengembangan Sistem Informasi Penjadwalan Mata Kuliah Berbasis Web Di Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Hasil dari penelitian ini diperlukan sistem informasi agar proses perkuliahan berjalan sesuai dengan yang diinginkan.

2.2. Dasar Teori

2.2.1. Jadwal

Pengertian jadwal menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah pembagian waktu berdasarkan rencana pengaturan urutan kerja, daftar atau tabel kegiatan atau rencana kegiatan dengan pembagian waktu pelaksanaan yang terperinci. Sedangkan pengertian penjadwalan adalah proses, cara, perbuatan menjadwalkan atau memasukkan ke dalam jadwal.

Menurut Chambers, R. (1995). menyatakan bahwa jadwal didefinisikan sebagai sesuatu yang menjelaskan di mana dan kapan orang-orang dan sumber daya berada pada suatu waktu. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, jadwal merupakan pembagian waktu berdasarkan rencana pengaturan urutan kerja. Jadwal juga didefinisikan sebagai daftar atau tabel kegiatan atau rencana kegiatan dengan pembagian waktu pelaksanaan yang terperinci.

1. Waktu

waktu adalah suatu dimensi dimana terjadi peristiwa yang dapat dialami dari masa lalu melalui masa kini kemasa depan dan jga ukuran durasi kejadian dan interval

Dari segi cara pengisian, pengertian waktu luang adalah waktu yang bisa diisi dengan berbagai aktivitas atau kegiatan pilihan tersendiri, atau waktu yang dimanfaatkan dan digunakan sesuka hati.

Sedangkan dari sisi fungsi, pengertian waktu luang adalah waktu yang dimanfaatkan sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pribadi, sarana rekreasi, mengembangkan potensi diri, sebagai selingan hiburan, sebagai kegiatan menghindari sesuatu atau sebagai kompensasi pekerjaan yang kurang menyenangkan.

2. Tempat

Tempat adalah suatu lokasi yang tersedia untuk melakukan sesuatu yang dipakai untuk menaruh (menyimpan, meletakkan, dan sebagainya).

2.2.2. Masjid

Menurut pengertian bahasa, masjid adalah tempat untuk bersujud. Di dalam pengertian masyarakat pada umumnya, masjid adalah suatu tempat yang biasanya digunakan untuk melakukan ibadah yang bisa menampung orang/jamaah sholat dalam kapasitas jumlah yang cukup besar (jika kapasitasnya hanya menampung sedikit, biasanya masyarakat menyebutnya mushola, surau, langgar) dan dianggap sebagai tempat yang disucikan karena merupakan tempat ibadah resmi dari umat Islam.

Selain tempat ibadah masjid juga merupakan pusat kehidupan komunitas muslim. Kegiatan - kegiatan perayaan hari besar, diskusi, kajian agama, ceramah dan belajar Al Qur'an sering dilaksanakan di Masjid. Bahkan dalam sejarah Islam, masjid turut memegang peranan dalam aktivitas sosial kemasyarakatan hingga kemiliteran

2.2.3. Pengajian

Secara bahasa kata pengajian berasal dari kata dasar “kaji” yang berarti pelajaran (terutama dalam hal agama), selanjutnya pengajian adalah: (1) ajaran dan pengajaran, (2) pembaca Al-Qur'an. Kata pengajian itu terbentuk dengan adanya awalan “pe” dan akhiran “an” yang memiliki dua pengertian: pertama sebagai kata kerja yang berarti pengajaran yakni pengajaran ilmu-ilmu agama Islam, dan kedua sebagai kata benda yang menyatakan tempat yaitu tempat untuk melaksanakan pengajaran agama Islam yang dalam pemakaiannya banyak istilah yang digunakan, seperti pada masyarakat sekarang di kenal dengan majelis ta'lim.

Sedangkan menurut istilah pengajian adalah penyelenggaraan atau kegiatan belajar agama Islam yang berlangsung dalam kehidupan masyarakat yang dibimbing atau diberikan oleh seorang guru ngaji (da'i) terhadap beberapa orang. Dari penjelasan di atas maka dapat di simpulkan bahwa pengajian adalah tempat belajar ilmu atau agama Islam yang di sampaikan oleh guru atau ustad. Pengajian menurut para ahli berbeda pendapat dalam mendefinisikan pengajian ini, diantara pendapat-pendapat mereka adalah:

- a) Menurut Prasodjo, & Sudjoko. (1975). mengatakan bahwa pengajian adalah kegiatan yang bersifat pendidikan kepada umum, adapun pengajian sebagai pengajaran kyai terhadap santri. Dari penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa pengajian adalah kegiatan belajar agama Islam yang di ajarkan oleh Kyai atau Ustad.

2.2.4. Website

1) Internet

Internet adalah suatu jaringan komunikasi yang menghubungkan satu media elektronik dengan media yang lainnya. Standar teknologi pendukung yang dipakai secara global adalah Transmission Control Protocol atau Internet Protocol Suite (disingkat sebagai istilah TCP/IP).

interconnection network atau internet adalah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung satu dengan lainnya. Kata internet berasal dari bahasa latin "inter" yang berarti "antara". Internet merupakan jaringan yang terdiri dari milyaran komputer yang ada di seluruh dunia. Internet ini melibatkan berbagai jenis komputer serta topology jaringan yang berbeda.

Dalam mengatur integrasi dan komunikasi jaringan, digunakan standar protokol internet yaitu protokol TCP/IP. TCP bertugas untuk memastikan bahwa semua hubungan bekerja dengan baik, sedangkan IP bertugas untuk mentransmisikan paket data dari satu komputer ke komputer lainnya.

Internet dalam bahasa Inggris merupakan singkatan dari *International Networking* yang merupakan jaringan komputer diseluruh dunia dimana setiap komputer memiliki alamat (*IP Address*) yang dapat digunakan untuk mengirim data dan informasi.

Internet dijaga oleh perjanjian multilateral dan spesifikasi teknikal (protokol yang menerangkan tentang perpindahan data antara rangkaian). Protokol-protokol ini dibentuk berdasarkan perbincangan *Internet Engineering Task Force (IETF)*, yang terbuka kepada umum.

Menurut Mcleod, Raymon, & Shell.,(2004, p.63), internet adalah nama yang diberikan oleh koneksi jaringan komputer terbesar di dunia, dimana setiap jaringan tersebut terdiri dari kumpulan-kumpulan jaringan yang lebih kecil

2) *Hypertext Transfer Protocol (HTTP)*

Hypertext Transfer Protocol (HTTP) adalah sebuah protokol jaringan lapisan aplikasi yang digunakan untuk sistem informasi terdistribusi, kolaboratif, dan menggunakan hipermedia. Penggunaannya banyak pada pengambilan sumber daya yang saling terhubung dengan tautan, yang disebut dengan dokumen hiperteks, yang kemudian membentuk *World Wide Web* pada tahun 1990 oleh fisikawan Inggris, Tim Berners-Lee. Hingga kini, ada dua versi mayor dari protokol HTTP, yakni HTTP/1.0 yang menggunakan koneksi terpisah untuk setiap dokumen, dan HTTP/1.1 yang dapat menggunakan koneksi yang sama untuk melakukan transaksi. Dengan demikian, HTTP/1.1 bisa lebih cepat karena memang tidak usah membuang waktu untuk pembuatan koneksi berulang-ulang

Manfaat HTTP yaitu dapat mengatur format dan bagaimana data ditransmisikan. Selanjutnya, HTTP ini dapat berfungsi untuk mengatur bagaimana web server dan browser memproses berbagai macam perintah yang masuk.

Ketika anda mengakses website, tanpa anda sadari anda telah mengakses HTTP. HTTP merupakan komponen website yang mengatur pertukaran data yang terjadi di dalam internet.

Cara kerjanya ialah protokol ini yang membuat web client (browser) dan web server (aplikasi web) dapat saling terkoneksi. Pada Protokol HTTP dapat mengatur proses transmisi dan bagaimana format data di distribusikan.

Dalam pengembangannya, HTTP memerlukan sebuah keamanan yang disebut SSL yang memiliki sertifikasi. Ketika HTTP telah menggunakan SSL maka HTTP akan berubah menjadi HTTPS. Nah, sekarang anda dapat mengerti beberapa informasi mengenai HTTP.

3) *World Wide Web (WWW)*

World Wide Web adalah nama yang diberikan untuk semua bagian Internet yang dapat diakses dengan software web browser. Sampai saat ini ada beberapa software web browser yang sering digunakan antara lain Microsoft Internet Explorer, Netscape Navigator, Mozilla dan Opera. Software-software ini nanti akan dibahas secara detail dalam bagian lain di Mata Kuliah Desain Grafis Web.

World Wide Web atau WWW atau singkatnya web, terdiri dari jutaan situs web (web site) dan setiap web site terdiri banyak halaman web (web page). Halaman-halaman web ini tersebar di seluruh dunia di komputer-komputer server yang terhubung dengan Internet. Situs-situs seperti www.yahoo.com atau www.microsoft.com adalah web site yang sudah lama ada dan menyediakan banyak sekali fasilitas sehingga halaman dalam situs ini juga sangat banyak.

Menurut Mcleod, Raymon, & Shell., (2004,p.64), *World Wide Web* atau yang biasa disebut web dan WWW adalah pengaksesan informasi melalui internet dimana dokumen-dokumen *hypermedia* (data-data komputer) disimpan dan didapatkan dengan arti-arti baru skema yang unik.

WWW merupakan singkatan dari *World Wide Web*, adalah sebuah istilah yang diberikan untuk seluruh bagian internet yang dapat diakses pengguna melalui semua web browser. WWW terdiri dari milyaran situs web di seluruh dunia, yang tersebar dengan menggunakan komputer server yang juga serta terhubung dengan internet.

Secara umum, ada empat fungsi layanan WWW, yaitu web mail service, search engine, web hosting, dan portal. Keempat hal tersebut sangat berperan penting bagi dunia internet, khususnya untuk semua situs yang ada di dunia.

4) *Web Browser (Penjelajah Web)*

Web Browser merupakan sebuah program yang dirancang untuk menjelajah, mengambil dan menyajikan berbagai konten dari berbagai sumber yang ada di suatu Web yang dapat dicari di internet. Web Browser juga bisa diartikan sebagai aplikasi untuk mengambil, menyajikan suatu Website. Karena Web Browser berasal dari kata Web dan juga Browser, Web yang berarti Website dan Browser yang berarti media penjelajahnya, jadi Web Browser dapat diartikan sebagai program yang untuk menjelajah suatu Website.

Browser adalah aplikasi perangkat lunak digunakan untuk mencari, mengambil dan juga menampilkan informasi di World Wide Web, termasuk halaman Web, gambar, video dan file lainnya. Sebagai model klien / server, browser ini jangka klien pada komputer yang kontak server Web dan permintaan informasi. Web server mengirimkan informasi kembali ke browser Web yang menampilkan hasilnya pada komputer atau internet perangkat yang mendukung browser. Contohnya adalah Microsoft Internet Explorer, Google Chrome, Apple Safari dan Opera, Netscape Navigator, Mozilla Firefox.

Setiap web browser yang digunakan tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan meskipun demikian beberapa browser seperti Mozilla dan Chrome banyak digunakan karena dinilai lebih cepat saat mengakses data. Terkadang web browser malah lebih sering diartikan sebagai mesin pencari seperti Google padahal sebenarnya web browser berbeda dengan mesin pencari atau search engine dimana web browser berdiri sendiri sementara search engine biasanya merupakan bagian dari suatu web browser.

Menurut Irawan (2011:3) “web browser adalah aplikasi yang digunakan untuk menampilkan halaman web beserta kontennya”. Sedangkan menurut Oktavian (2010:11) “yang berperan penting dalam menampilkan informasi di layar monitor adalah web browser”.

Menurut Mcleod (2004,p65), *web browser* adalah salah satu *software* yang didesain untuk mencari dan membaca file yang ada di internet yang ditulis dalam bentuk HTML (*Hypertext Markup Language*).

Menurut Dimuksa , Wira, & Sukadi (2013:07) “web browser adalah aplikasi pembaca homepage yang digunakan untuk menjelajahi internet atau untuk mencari informasi dari suatu halaman Web/Blog”.

Menurut Gary P.Schneider (2011, p.58), *web browser* adalah sebuah tampilan perangkat lunak yang mengizinkan pengguna untuk membaca sebuah dokumen HTML dan berpindah dari dokumen HTML ke dokumen HTML lainnya melalui format teks dengan link *hypertext* di setiap filenya.

Berdasarkan teori di atas, web browser adalah aplikasi yang digunakan aplikasi pembaca home page yang digunakan untuk menjelajahi internet untuk menampilkan halaman web beserta kontennya informasi dilayar monitor.

2.2.5. Aplikasi

Aplikasi merupakan perangkat lunak atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang dibuat untuk melakukan perintah tertentu.

Aplikasi adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Aplikasi software yang dirancang untuk penggunaan praktisi khusus, klasifikasi luas ini dapat dibagi menjadi 2 (dua) yaitu:

1. Aplikasi software spesialis, program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.
2. Aplikasi paket, suatu program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk jenis masalah tertentu.

2.2.6. Sublime Text

Sublime Text adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan diberbagai platform *operating system* dengan menggunakan teknologi Phyton API.

Sublime Text adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan diberbagai platform *operating system* dengan menggunakan teknologi *Phyton API*. Terciptanya aplikasi ini terinspirasi dari aplikasi Vim, Aplikasi ini sangatlah fleksibel dan *powerfull*. Fungsionalitas dari aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan *sublime-packages*. Sublime text juga banyak sekali mendukung banyak bahasa pemrograman dan bahasa *markup*.

a) Kelebihan Sublime Text

1. Aplikasi ini sangat ringan digunakan dan tidak memakan ram yang banyak pada penggunaannya
2. Disediakan banyak *shortcut keyboard* untuk memudahkan pengguna menggunakan XAMPP
3. Bisa membuka beberapa file secara bersamaan dimana itu sangat memudahkan pengguna dalam pengerjaan *script*

b) Kekurangan Sublime Text

1. Sublime text adalah aplikasi berbayar, jadi jika ingin menggunakan fitur aplikasi ini secara penuh diharuskan membeli
2. Beberapa *plug-in* yang belum tersedia di sublime text.

Sublime Text mendukung berbagai bahasa pemrograman dan mampu menyajikan fitur *syntax highlight* hampir di semua bahasa pemrogramman yang didukung ataupun dikembangkan oleh komunitas seperti; C, C++, C#, CSS, D, Dylan, Erlang, HTML, Groovy, Haskell, Java, JavaScript, LaTeX, Lisp, Lua, Markdown, MATLAB, OCaml, Perl, PHP, Python, R, Ruby, SQL, TCL, Textile and XML. Biasanya bagi bahasa pemrograman yang didukung ataupun belum terdukung secara *default* dapat lebih dimaksimalkan atau didukung dengan menggunakan *add-ons* yang bisa didownload sesuai kebutuhan user. (Hasan,2017).

2.2.2. XAMPP

Xampp adalah sebuah perangkat lunak yang berfungsi sebagai server local, digunakan untuk menguji fitur dan menampilkan konten pada sebuah website tanpa terkoneksi internet.

XAMPP adalah sebuah paket perangkat lunak (software) komputer yang sistem penamaannya diambil dari akronim kata Apache, MySQL (dulu) / MariaDB (sekarang), PHP, dan Perl. Sementara imbuhan huruf “X” yang terdapat pada awal kata berasal dari istilah *cross platform* sebagai simbol bahwa aplikasi ini bisa dijalankan di empat sistem operasi berbeda, seperti OS Linux, OS Windows, Mac OS, dan juga Solaris.

Program aplikasi XAMPP berfungsi sebagai server lokal untuk mengampu berbagai jenis data website yang sedang dalam proses pengembangan. Dalam prakteknya, XAMPP bisa digunakan untuk menguji kinerja fitur ataupun menampilkan konten yang ada didalam website kepada orang lain tanpa harus terkoneksi dengan internet, cukup akses melalui Xampp control panel, atau istilahnya website offline. XAMPP bekerja secara offline layaknya web hosting biasa namun tidak bisa diakses oleh banyak orang.











Maka dari itu, XAMPP biasanya banyak digunakan oleh para mahasiswa maupun pelajar untuk melihat hasil desain website sebelum akhirnya dibuat online menggunakan web hosting yang biasa dijual dipasaran.

“Web server ini adalah tempat dimana anda menyimpan aplikasi web Anda kemudian mengaksesnya melalui internet. setiap perubahan, kecil maupun besar, anda upload ke server baru setelah itu Anda periksa apakah script anda sudah sesuai dengan keinginan Anda atau belum” (Hidayatullah, P., & Kawistara, J.K 2017:123)”.

- Fitur XAMPP

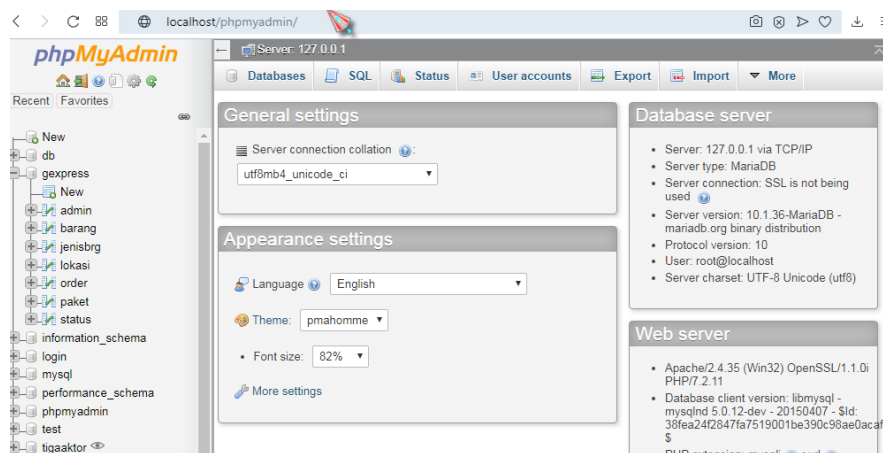
XAMPP merupakan sebuah *web server local* yang memiliki beberapa fitur tentunya. Ada 3 fitur yang terdapat pada kinerja *developer* dalam menjalankan XAMPP yakni htdoc, PhpMyAdmin dan Control Panel.

1. Htdoc

 anonymous	11/13/2018 8:09 AM
 apache	11/13/2018 8:10 AM
 cgi-bin	11/13/2018 8:22 AM
 contrib	11/13/2018 8:09 AM
 FileZillaFTP	11/13/2018 8:22 AM
 htdocs	4/2/2020 3:11 PM
 img	11/13/2018 8:09 AM
 install	11/13/2018 8:22 AM
 licenses	11/13/2018 8:09 AM
 locale	11/13/2018 8:09 AM

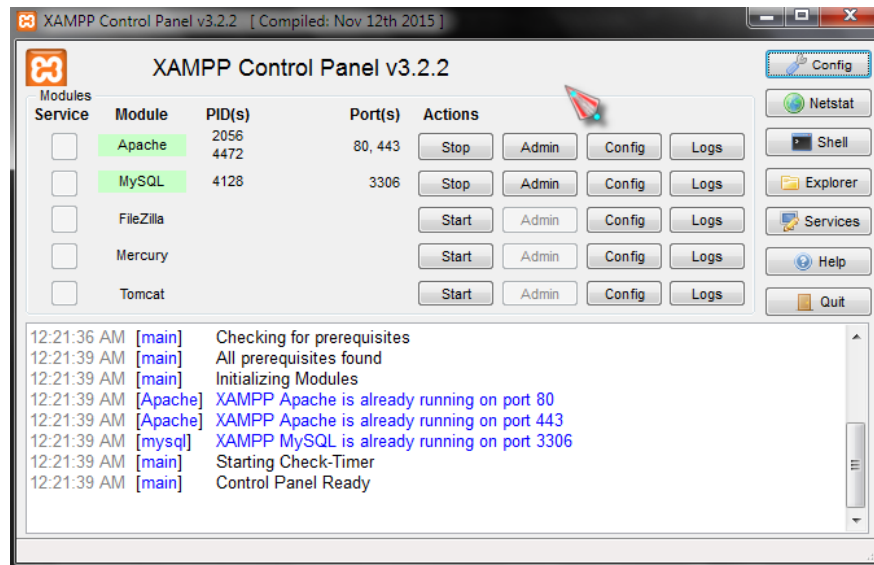
Htdoc adalah sebuah folder yang digunakan untuk menyimpan berkas file seperti : PHP, HTML, CSS dan *script* lain yang digunakan dalam sebuah halaman *website*.

2. PhpMyadmin



PhpMyadmin merupakan tempat yang digunakan untuk mengelola database MySQL. Cara untuk menggunakannya yakni pertama dengan menyalakan fungsi *start* MySQL di *control panel* aplikasi XAMPP lalu buka *browser* internet seperti: Opera Mini, Mozilla Firefox, Google Chrome atau browser lainnya, kemudian ketikkan alamat `http://localhost/phpmyadmin` di URL kemudian akan muncul tampilannya.

3. Control Panel



Control Panel adalah sebuah layanan untuk mengelola XAMPP baik itu mengontrol *start* dan *stop* module yang terdapat pada *control panel*.

2.2.3. MySQL

SQL (Structured Query Language) dapat diartikan sebagai suatu bahasa pemrograman khusus pada sistem manajemen di database yang menggunakan instruksi-instruksi khusus dalam memanipulasikan data guna menjalankan perintah-perintahnya.

Dalam hal ini, Query memegang peranan penting sebagai instruksi-intruksi yang berguna dalam pengelolaan database. Diketahui SQL (Structured Query Language) sudah diakui oleh ANSI secara *de facto* sebagai salah satu bahasa pemrograman database yang memiliki standar khusus. SQL (Structured Query Language) adalah bahasa pemrograman yang penting untuk dipahami karena bisa menjadi relasi bagi beberapa tabel dengan database maupun antar database itu sendiri.

MySQL adalah salah satu aplikasi DBMS yang sudah sangat banyak digunakan oleh para pemrograman aplikasi web, Contoh DBMS lainnya adalah: PostgreSQL (*freeware*), SQL Server, MS Access dari Microsoft, DB2 dari IBM, Oracle Corp, Dbase, FoxPro, dsb.

Kelebihan dari MySQL adalah gratis, handal, selalu diperbaharui dan banyak forum yang memfasilitasi para pengguna jika memiliki kendala MySQL juga menjadi DBMS yang sering dibandingkan dengan *web server* sehingga proses instalasinya jadi lebih mudah.

MySQL adalah salah satu aplikasi DBMS yang sudah sangat banyak digunakan oleh para pemrogram aplikasi. Kelebihan dari my SQL adalah gratis, handal, selalu di-update dan banyak forum yang memfasilitasi para pengguna jika memiliki kendala. MySQL juga menjadi DMBS yang sering dibundling dengan server sehingga proses instalasinya jadi lebih mudah (*Hidayatullah dan Kawistara, 2017:175*).

2.2.4. CSS

CSS (Cascading Style sheet) adalah salah satu bahasa desain web (style sheet language) yang mengontrol format tampilan sebuah halaman web yang ditulis dengan menggunakan penanda (markup language). Biasanya css digunakan untuk mendesain sebuah halaman html dan xhtml, tetapi css bias diaplikasikan untuk segala dokumenXML, tetapi sekarang CSS bisa diaplikasikan untuk segala dokumenXML, termasuk SVG dan XUL bahkan ANDROID.

CSS dibuat untuk memisahkan konten utama dengan tampilan dokumen yang meliputi layout, warna da font. Pemisahan ini dapat meningkatkann daya akses konten pada web, menyediakan lebih banyak fleksibilitas dan kontrol dalam spesifikasi darisebuah karakteristik dari sebuah tampilan, memungkinkan untuk membagi halaman untuk sebuah formatting dan mengurangi kerumitan dalam penulisan kode dan struktur dari konten, contohnya teknik tableless pada desain web.

CSS juga memungkinkan sebuah halaman untuk ditampilkan dalam berbagai style dengan menggunakan metode pembawaan yang berbeda pula, seperti on-screen, in-print, by voice, dan lain-lain. Sementaraitu, pemilik konten web bisa menentukan link yang menghubungkan konten dengan file CSS.

Tujuan utama CSS diciptakan untuk membedakan konten dari dokumen dan dari tampilan dokumen, dengan itu, pembuatan ataupun pemrograman ulang web akan lebih mudah dilakukan. Hal yang termasuk dalam desain web diantaranya

adalah warna, ukura dan formatting. Dengan adanya CSS, konten dan desain web akan mudah dibedakan, jadi memungkinkan untuk melakukan pengulangan pada tampilan-tampilan tertentu dalam suatu web, sehingga akan memudahkan dalam membuat halaman web yang banyak, yang pada akhirnya dapat memangkas waktu pembuatan web.

Fungsi utama css adalah merancang, merubah, mendisain, membentuk halaman wesite (blog juga website). dan isi dari halaman website adalah tag-tag html, logikanya css itu dapat merubah tag-tag html (yang sederhana) sehingga menjadi lebih fungsional dan menarik.

2.2.5. PHP

Hypertext Preprocessor atau disingkat dengan PHP ini adalah suatu bahasa *scripting* khususnya digunakan untuk *web development*. Karena sifatnya yang *server side scripting*, maka untuk menjalankan PHP harus menggunakan *web server*.

PHP juga dapat diintegrasikan dengan HTML, JavaScript, JQuery, Ajax. Namun, pada umumnya PHP lebih banyak digunakan bersama dengan file bertipe HTML. Dengan menggunakan PHP anda bisa membuat website powerful yang dinamis dengan disertai manajemen database-nya. Selain itu juga penggunaan PHP yang sebagian besar dapat jalan di banyak *platform*, menjadi salah satu alasan kenapa anda harus menguasai PHP untuk menjadi *web development* yang hebat.

“PHP (*hypertext preprocessor*) atau disingkat dengan PHP ini adalah suatu bahasa scripting khususnya digunakan untuk web development. Karena sifatnya yang server-side-scripting, maka untuk menjalankan PHP harus menggunakan web server” (Hidayatullah, P., & Kawistara, J.K, 2017:223).

“PHP sudah menjadi bahasa scripting umum yang banyak digunakan di kalangan developer web. Mempunyai banyak kelebihan menjadi alasan utama kenapa PHP lebih dipilih sebagai basis umum dalam membuat sebuah web” (Hidayatullah, P., & Kawistara, J.K, 2017:224).

“PHP adalah salah satu bahasa pemograman skrip yang dirancang untuk membangun aplikasi web. Ketika dipanggil dari web browser, program yang di tulis dengan PHP akan di parsing di dalam web *server* oleh interpreter PHP dan diterjemahkan ke dalam bentuk dokumen HTML, yang selanjutnya akan di tampilkan kembali ke web browser. Karena pemprosesan program PHP dilakukan di lingkungan web server, PHP dikatakan sebagai bahasa sisi server (server-side)” (Raharjo, & Budi 2018:38)

2.2.6. Sistem Informasi

Sistem Informasi Menurut Latifah, U., & Triyono, R. A. (2013) Sistem informasi adalah suatu kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengadilannya yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar untuk pengambilan keputusan yang cerdik.

Sedangkan menurut terttiaavini. (2014) Sistem Informasi adalah sistem yang mengelola data dan informasi dari kegiatan harian organisasi melalui berbagai media untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan bagi Organisasi dan stakeholder dengan memanfaatkan teknologi informasi.

1. Sistem

Menurut Hutasoit, & Firdaus. (2013). Sistem dapat diartikan kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian dan kesatuan yang nyata adalah suatu objek nyata, seperti tempat, benda, dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi.

Menurut Iswandy,E. (2015), Sebuah sistem terdiri dari berbagai unsur yang saling melengkapi dalam mencapai tujuan dan sasaran. Unsur-unsur yang terdapat dalam sistem itulah yang disebut dengan subsistem. Subsistem subsistem tersebut harus saling berhubungan dan berinteraksi melalui

komunikasi yang relevan sehingga sistem dapat bekerja secara efektif dan efisien.

2. Informasi

Menurut Sutarman (2012), Informasi adalah sekumpulan fakta (data) yang diorganisasikan dengan cara tertentu sehingga mereka mempunyai arti bagi si penerima.

2.2.7. PHPMailer

PHP Mailer adalah fungsi PHP yang digunakan untuk mengirim e-mail, fungsi ini hanya berjalan untuk sesama localhost. PHP Mailer dapat menjalankan fungsinya sebagai pengirim e-mail jika kita mensupportnya dengan simple Mail Transfer Protocol (SMTP). SMTP adalah suatu protocol yang diperlukan untuk mengirim dan menerima email. Karena itulah kita harus menggunakan SMTP sebagai layanan mengirim dan menerima email. Contohnya ketika kita mendaftar maka kita diharuskan membuka email dan memverifikasinya.

2.2.8. PHPMyAdmin

PhpMyAdmin adalah sebuah aplikasi pemograman yang digunakan untuk manajemen database melalui browser (web) untuk mengontrol data mereka dan isi web yang akan ditampilkan dalam sebuah website yang mereka buat tanpa harus menggunakan perintah (command) SQL.

Menurut Madium, M. (2016:148), “PhpMyadmin adalah sebuah aplikasi open source yang berfungsi untuk memudahkan manajemen MySQL”. PhpMyadmin dapat dijalankan di banyak OS, selama dapat menjalankan webserver dan MySQL.

2.2.9. Creately

Creately merupakan aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat diagram secara *online* serta menyediakan fasilitas bagi para penggunanya untuk

bekerjasama secara kolaboratif. Creately merupakan aplikasi asal Australia yang dikembangkan oleh Cinergix.

Creately menyediakan layanan, dimana pengguna bisa membuat diagram secara *online*, seperti membuat *flowcharts*, *wireframes*, *mindmaps*, UML serta berbagai diagram lain. Aplikasi ini juga menyediakan berbagai fitur untuk mempercantik diagram seperti penambahan warna serta berbagai fitur lainnya.

2.2.10. Balsamiq mockup

Menurut Hanifah, R. (2015) Balsamiq Mockup adalah salah satu software yang di gunakan dalam pembuatan desain atau prototype dalam pembuatan tampilan user interface sebuah aplikasi.

Menurut Mcleod, Raymond, & Schell., G. P. (2007) Balsamiq Mockups adalah sebuah aplikasi wireframing yang praktis membantu pekerjaan lebih cepat dan smarter, aplikasi ini mereproduksi pengalaman sketsa yang anda buat di papan tulis, tetapi menggunakan komputer dan tidak menggunakan papan tulis lagi. Dengan aplikasi ini pekerjaan akan lebih efisien dan praktis.

2.2.11. Hosting

Pengertian hosting adalah suatu layanan yang berfungsi sebagai tempat untuk menyimpan semua data “database” sebuah website sehingga dapat diakses melalui internet. Dalam hal ini data tersebut dapat berupa dokumen, gambar, video, email, aplikasi dan lain sebagainya.

Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya web hosting yang disewa/dipunyai, semakin besar web hosting semakin besar pula data yang dapat dimasukkan dan ditampilkan dalam website. Web Hosting juga diperoleh dengan menyewa. Besarnya hosting ditentukan ruangan harddisk dengan ukuran MB (Mega Byte) atau GB (Giga Byte). Lama penyewaan web hosting rata-rata dihitung per tahun. Penyewaan hosting dilakukan dari perusahaan-perusahaan penyewa web hosting yang banyak dijumpai baik di Indonesia maupun Luar Negeri.

2.2.12. Bootstrap

Bootstrap merupakan sebuah framework CSS yang paling banyak diminati oleh para developer *website*, class class CSS dalam Bootstrap sudah dibakukan sehingga mudah dilakukan secara bersama-sama dalam sebuah tim. Kita dengan mudah dapat mendesain tampilan *website* yang *responsive* dengan menggunakan *Bootstrap-Responsive* maksudnya adalah lebar halaman *website* akan disesuaikan secara otomatis berdasarkan perangkat yang digunakan untuk mengaksesnya, baik itu ketika diakses menggunakan PC, laptop, *tablet*, ataupun *smartphone* sehingga *website* akan menyesuaikan dengan lebar perangkat yang digunakan pengunjung.

Dalam mendesain *layout*, Bootstrap menyediakan fitur *grid* (12 *grid*). *Grid* ini ibarat kolom dalam sebuah tabel. Kita dapat membagi-bagi *layout* sebuah halaman *website* menjadi beberapa bagian dengan mudah dan cepat. Selain kemampuan menghasilkan tampilan *website* yang *responsive*, Bootstrap juga menyediakan class-class CSS yang sudah terintegrasi dengan javascript dan jQuery. Jadi, untuk merancang *form*, membuat *button* (tombol), *navigasi*, *dropdown menu*, *modal*, *carousel*, ataupun *slider content*.

Dengan menggunakan Bootstrap pengguna dapat dengan mudah dan cepat dalam membuat *front-end* sebuah *website*. Pengguna hanya perlu mengambil *class-class* yang diperlukan, misalnya membuat tabel, form, tombol, menu navigasi dan lainnya.

Kelebihan Bootstrap

1. Dapat mempermudah dan mempercepat pengguna dalam pembuatan *front-end website*
2. Membuat tampilan *website* terlihat bagus dan modern
3. Tampilan bootstrap sudah *responsive*, sehingga mendukung segala jenis resolusi, baik itu PC, Tablet, dan juga *Smartphone*.
4. *Website* menjadi sangat ringan ketika diakses, karena bootstrap dibuat dengan sangat terstruktur.

“Bootstrap merupakan sebuah framework CSS yang paling banyak diminati oleh para developer website. Class-class CSS dalam bootstrap sudah dibakukan sehingga pengerjaan sebuah project berbasis web menjadi semakin mudah dilakukan secara bersama-sama dalam sebuah tim. Kita dengan mudah dapat mendesain tampilan website yang responsif dengan menggunakan bootstrap. Responsif maksudnya adalah lebar halaman website akan disesuaikan secara otomatis berdasarkan perangkat yang digunakan untuk mengaksesnya baik itu ketika diakses menggunakan PC laptop tablet ataupun smartphone sehingga website akan menyesuaikan dengan lebar perangkat yang digunakan pengunjung” (Kaban, R. 2019:1).

2.2.13. HTML

HTML adalah bahasa standar yang digunakan untuk menampilkan halaman web. Yang bisa dilakukan dengan HTML yaitu:

1. Mengatur tampilan dari halaman web dan isinya
2. Membuat tabel dalam halaman web
3. Mempublikasikan halaman web secara online
4. Membuat form yang bisa digunakan untuk menangani registrasi dan transaksi via web
5. Menambahkan objek-objek seperti citra, audio, video, animasi, Java applet dalam halaman web
6. Menampilkan area gambar (canvas) di browser

(Hidayatullah, P., & Kawistara, J.K., 2017:15).

Menurut (Prasetio, 2012), HTML (Hyper Text Markup Language) yang didefinisikan sebagai sebuah file teks yang berisi tag-tag markup. Tag markup berfungsi untuk memberitahukan browser bagaimana harus menampilkan sebuah halaman. Pada file HTML harus memiliki ekstensi HTM atau HTML dan dapat dibuat menggunakan editor teks yang biasa dipakai. Menurut James Sugrue, HTML5 adalah standar untuk penataan dan penyajian konten di web. Ini menggabungkan fitur

seperti Geolocation, pemutaran video dan drag-and-drop. HTML5 memungkinkan pengembang untuk membuat aplikasi internet yang kaya tanpa membutuhkan API pihak ketiga dan browser plug-in.

2.2.14. Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah himpunan struktur dan teknik untuk pemodelan desain *program berorientasi objek* (OOP) serta aplikasinya.

UML adalah metodologi untuk mengembangkan sistem OOP dan sekelompok perangkat *tool* untuk mendukung pengembangan sistem tersebut. UML mulai diperkenalkan oleh *Object Management Group*, sebuah organisasi yang telah mengembangkan model, teknologi, dan standar OOP sejak tahun 1980-an. Sekarang UML sudah mulai banyak digunakan oleh para praktisi OOP. UML merupakan dasar bagi perangkat (*tool*) desain berorientasi objek dari IBM.






“*Unified Modeling Language* (UML) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek” (Rosa A.S, & M.Shalahuddin, 2018:133).


a. Use Case Diagram

“*Usecase diagram* merupakan pemodelan untuk melakukan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat secara kasar yang digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu” (Rosa A.S, & M.Shalahuddin, 2018:155).

Simbol Simbol yang digunakan pada use case diagram bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram



NO	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.
2		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
3		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
4		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan
5		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).




6		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit.
---	---	----------------	---

b. Activity Diagram

“*Activity Diagram* menggambarkan *workflow* atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem” (Rosa A.S, & M.Shalahuddin, 2018:161).

Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram

NO	Simbol	Nama	Keterangan
1		Status Awal	Aktivitas yang dilakukan sistem aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
2		Aktivitas	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor

3		Percabangan	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
4		Penggabungan	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
5		Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir

c. Class Diagram

Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem (Rosa A.S, & M.Shalahuddin, 2019:165). Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

1. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas
2. Operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki suatu kelas

d. Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram Sequence maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah use case beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. membuat diagram sequence juga

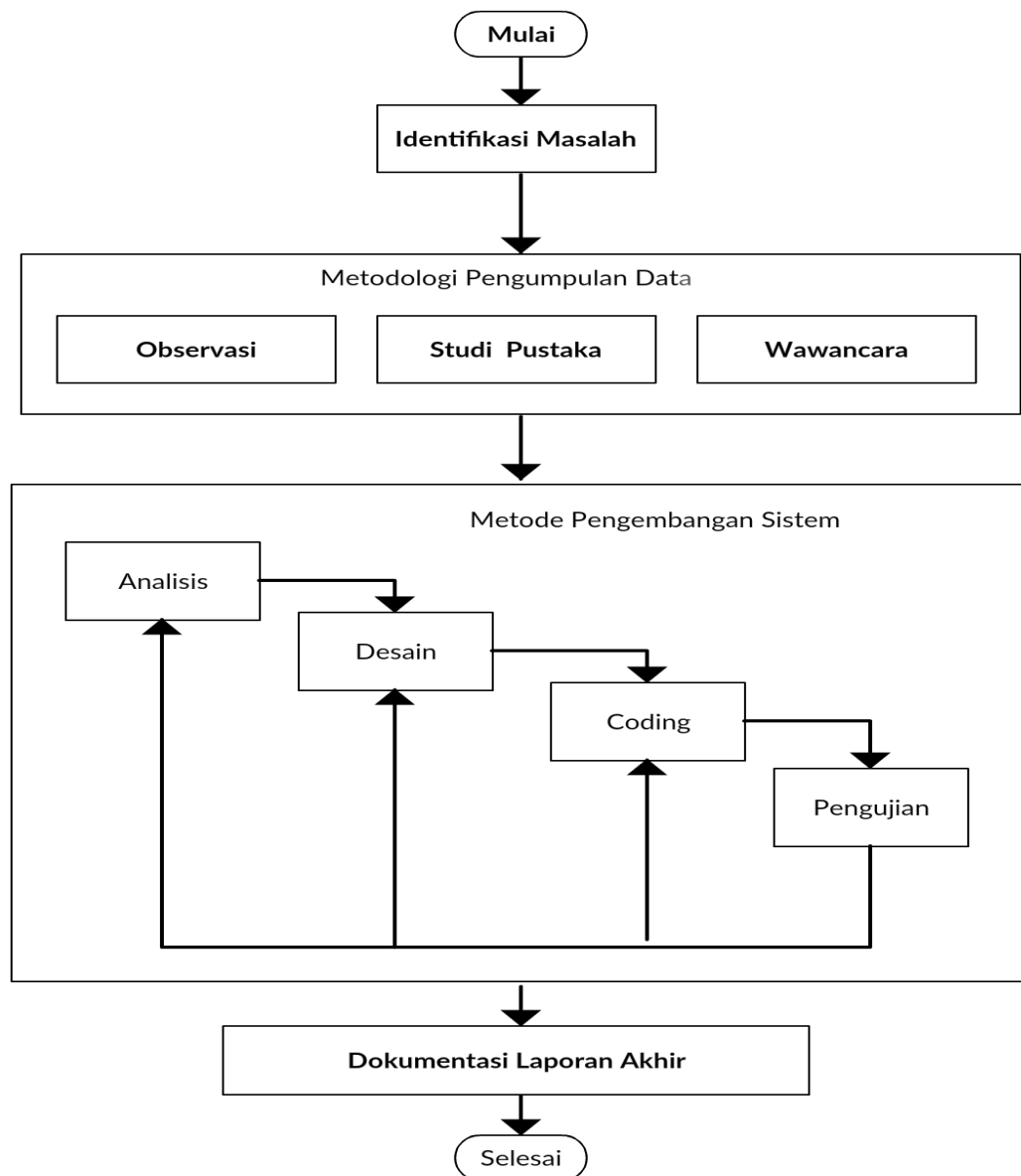
dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada use case” (Rosa A.S, & M.Shalahuddin, 2019:165)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Kerangka Pikir

Untuk membangun aplikasi penjadwalan pengajian ini di butuhkan beberapa tahapan yang harus dilakukan peneliti, untuk penjelasan kerangka pikir terdapat pada halaman selanjutnya.



Gambar 3. 1 Kerangka Pikir

3.2. Deskripsi

3.2.1. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini sangat penting maka dalam masalah yang di ambil adalah Masalah Penjadwalan

3.2.2. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Dalam tahap ini observasi yang dilakukan peneliti dengan mengamati secara langsung proses penginformasian penjadwalan pengajian di Masjid Agung Majalaya yang hanya bisa diakses di media social dan pendataan kehadiran jama'ah yang mengikuti pengajian masih menggunakan cara konvensional.

2. Studi Pustaka

Menganalisis berkas-berkas atau dokumen-dokumen yang sudah ada yang berhubungan dengan masalah yang ada di Masjid Agung Majalaya. Disini penyusun dapat memperoleh informasi dari buku, dan jurnal sebagai referensi penelitian penelitian sebelumnya.

a. Penyusun mengambil 3 jurnal yang bersumber dari:

- 1) Ginanjar Tegar Sanjaya, Budhi Sumboro, STMIK AUB Surakarta dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Penjadwalan Kuliah Stmik Aub Surakarta Berbasis Web.
- 2) Udin Sidik Sidin, dari Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar dengan judul Sistem Informasi Penjadwalan Mata Pelajaran Berbasis Web.
- 3) Indri Anugrah Ramadhani, STKIP Muhammadiyah Sorong dengan judul Pengembangan Sistem Informasi Penjadwalan Mata Kuliah Berbasis Web Di Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar

- 4) Rosa A.S, M.Shalahuddin. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek Bandung: Informatika*, 2018

b. Penyusun buku yang diitulis Oleh :

- 1) Raharjo, budi, 2018. Modul pemograman web (html, php & mysql/mariadb) edisi keempat
- 2) Priyanto Hidayatullah, Jauhari Khairul Kawistara. *Pemrograman Web Edisi Revisi* (Bandung: Informatika, 2017)
- 3) Roberto Kaban. *Bootstrap CSS Framework* (Yogyakarta: Andi, 2019).
- 4) Rosa A.S. M. Shalahuddin, 2018, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.

3. Wawancara

Pada tahap ini wawancara dilakukan langsung dengan panitia Masjid Agung Majalaya untuk mendapatkan semua informasi-informasi apa yang menjadi permasalahan dalam pembuatan penjadwalan pengajian dan pendataan jama'ah.

Setelah wawancara atau diskusi di dapatlah Permasalahan sebagai berikut:

1. Terjadinya perubahan jadwal pengajian yang sudah di tentukan secara mendadak
2. Penginformasian jadwal pengajian masih di media social
3. Pendataan jama'ah yang mengikuti pengajian masih dilakukan secara manual

3.2.3. Metode pengembangan sistem

1. Analisis

A. Analisis Masalah

Analisis masalah data dapat diperoleh dari hasil observasi dan wawancara adalah:

- a) Panitia tidak mempunyai sarana membuat jadwal
- b) Jama'ah kesulitan untuk melihat jadwal pengajian
- c) Panitia kesulitan untuk mendata jama'ah yang hadir

B. Analisis Kebutuhan

1) Kebutuhan Fungsional

- a) Penginputan pendataan jadwal
- b) Peinputan pendaftaran pengajian
- c) Informasi jadwal pengajian
- d) Informasi daftar jama'ah yang sudah terdaptar
- e) Notifikasi kepada jama'ah yang sudah terdaftar

2) Kebutuhan Non Fungsional

- a) Hardware
 - 1. Laptop Lenovo ideapad330
 - 2. Processor AMD A9-9425 RADEON R5,5 COMPUTE CORES 2C + 3G (2 CPUs), ~3.1GHz (2M cache, up to 2.5 GHz)
 - 3. Memory 4096MB RAM
 - 4. Haddisk 1 TB
 - 5. Video Graphics Radeon R5 GPU integrated Graphics
- b) (*software*)
 - 1. Sistem Operasi Windows 10
 - 2. Sublime Text
 - 3. XAMPP
 - 4. Web Browser

2. Desain

Perancangan akan dibuat dengan *Unified Modeling Language* (UML).

Agar mudah dalam proses pengembangan dan visualisasinya. Diagram UML yang digunakan adalah:

A. Usecase

a) Aktor admin

Usecase yang terkait:

- 1) Login
- 2) Kelola jadwal pengajian
- 3) Kelola jama'ah
- 4) Kelola subscribe

b) Aktor Jama'ah

Usecase yang terkait:

- 1) akses jadwal
- 2) daftar pengajian
- 3) Subscribe pengajian

B. Activity diagram

Activity Diagram yang akan dibuat sebagai berikut:

- a. Activity Diagram admin (panitia)
- b. Activity Diagram Jama'ah

3. Coding

Dalam tahap ini yang digunakan adalah bahasa pemograman PHP HTML, CSS, Bootstrap sebagai Front-End dan MySql sebagai basis data.

4. Pengujian

Pengujian yang akan dibuat yaitu dilakukan pengujian dengan menggunakan black box yaitu untuk menguji fungsional dari suatu aplikasi

5. Dokumentasi Laporan akhir

Pada tahap akhir adalah pembuatan laporan sebagai salah satu persyaratan kelulusan. Laporan disusun sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam pedoman penulisan skripsi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bale Bandung.

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1. Analisis

Analisis dilakukan sebagai langkah awal peneliti untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan pengguna. Dalam analisis ini penyusun mempunyai instrumen penelitian dan melakukan beberapa tahapan yaitu, analisis sistem, analisis kebutuhan, *user interface*, fitur-fitur dan hasil analisis.

4.1.1. Instrumen Penelitian

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi hasil penelitian, yaitu instrumen penelitian dan pengumpulan data. Instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrumen dan pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan wawancara.

wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Dalam hasil wawancara dengan panitia Masjid Agung Majalaya bahwa informasi penjadwalan pengajian di masjid agung majalaya masih menggunakan media social dan pendataan jamaah yang hadir masih manual sehingga dibutuhkan pendataan yang terkomputerisasi agar menjadi lebih baik dan penginformasian jadwal yang dapat diakses secara luas.

4.1.2. Analisis Sistem

Analisis sistem yang sedang berjalan yaitu sistem penjadwalan pengajian yang masih di media social dan pendataan jamaah masih dilakukan secara manual

oleh panitia , pada analisis sistem yang sedang berjalan ini jamaah sering kesulitan dalam mencari informasi pengajian karena jadwal pengajian yang belum dapat di akses secara luas, selain penginformasian jadwal yang masih menggunakan media sosial panitia juga susah mendata jamaah yang akan hadir sebab pengisian daftar hadir dimulai ketika pengajian sedang berlangsung tentu dalam pengisian daftar hadir tersebut sangat mengganggu.

Dari permasalahan diatas penulis melakukan analisis sistem untuk membantu dan memudahkan panitia dalam menginformasikan, membuat jadwal dan memudahkan pendataan jamaah dengan proses waktu yang singkat agar tidak membutuhkan waktu cukup lama. Dalam perancangan aplikasi penjadwalan pengajian. Di butuhkan kebutuhan sistem yang meliputi;

a. *Input*

User membuka aplikasi pejadwalan pengajian Masjid Agung Majalaya, selanjutnya *user* memilih daftar jadwal pengajian yang ingin diikuti dan setelah itu *user* melakukan penginputan form pendaftaran pengajian atau jamaah bisa memilih *subscribe* setelah itu melakukan penginputan *form subscribe*.

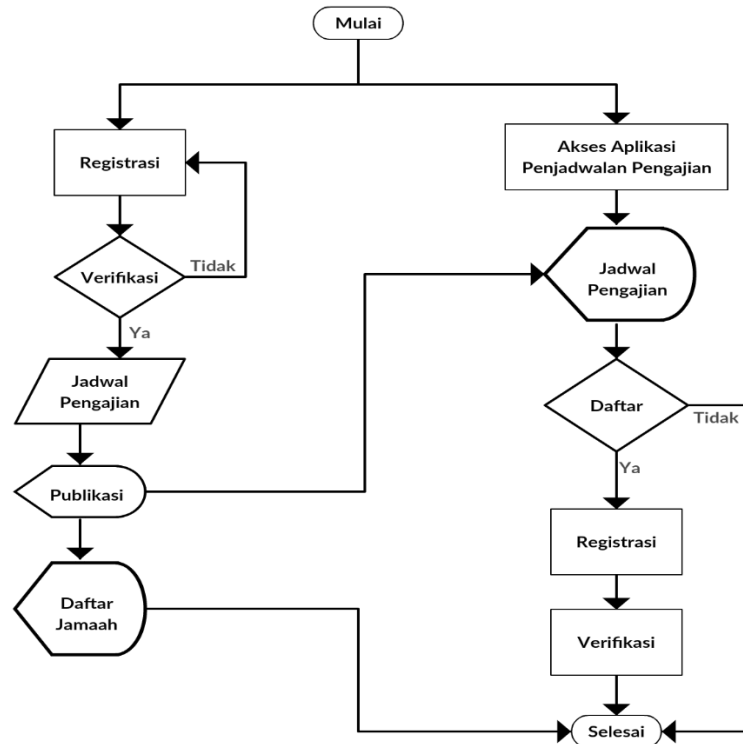
b. *Proses*

User harus melakukan verifikasi sebelum terdaftar sebagai jamaah yang mau mengikuti pengajian atau jamaah *subscribe* untuk mendapatkan pemberitahuan seputar jadwal pengajian.

c. *Output*

Menampilkan Jamaah yang telah mendaftar pengajian serta menampilkan jamaah yang telah *subscribe*.

Berikut adalah *flow chart* sistem yang akan dibuat:



Gambar 4. 1 Flow Chart Sistem

Pada gambar menjelaskan tentang alur kerja sistem yang nantinya akan diterapkan untuk membangun aplikasi penjadwalan pengajian. Pada sistem yang akan dibangun mempunyai dua *actor*, *actor* admin dan *actor* Jama'ah.

Admin berfungsi sebagai pengguna yang akan membuat informasi jadwal pengajian dan mempublikasikan ke masyarakat (*public*).

Penjelasan:

1. Admin harus registrasi dahulu untuk Proses *registrasi* utama, Agar Admin memperoleh status sebagai pengguna yang telah terverifikasi.
2. Setelah Admin terdaftar, baru Admin bisa membuat penjadwal pengajian.

3. Dan Admin juga bisa melihat daftar jama'ah yang sudah mendaftar untuk mengikuti pengajian.

Jama'ah berfungsi sebagai orang yang dapat melihat jadwal kegiatan pengajian setelah adanya pulikasi dari admin Masjid Agung Majalaya.

Penjelasan:

1. Akses website aplikasi Penjadwalan Pengajian
2. Lihat daftar jadwal pengajian yang sudah di publikasi oleh panitia
3. Bila ingin mengikuti pengajian registrasi atau langsung daftar

1. Analisis Pengguna

Penganalisaan pengguna adalah yang berkaitan dengan yang akan menggunakan website ini, pengguna aplikasi ini adalah pihak Masjid Agung Majalaya dan Jamaah, agar aplikasi ini nantinya bisa bekerja dengan baik dan memberikan suatu informasi yang baik, maka konsep yang diterapkan dalam website ini adalah dilihat dari user interface dan fitur fitur yang diterapkan pada *website* tersebut.

2. *User interface*

User interface pada sebuah website menjadi salah satu faktor yang sangat penting dan berpengaruh terhadap pengguna dalam menggunakannya, tampilan user interface yang baik pastinya akan memudahkan interaksi pengguna dengan website, hal ini mencakup bentuk, warna dan tulisan yang didesain semenarik mungkin secara sederhana sehingga interaksi pengguna berjalan dengan baik. karena website yang dibuat dikhususkannya untuk pengguna atau jamaah maka user interface juga harus mudah dipahami dari mulai gambar, tombol, icon, menu, masukan dan keluaran ditampilkan semenarik mungkin sehingga pengguna/user mempunyai pengalaman baik saat mengunjungi website tersebut.

Website tersebut digunakan oleh beberapa user seperti admin dan user jamaah. Maka tampilan awal dan fitur fitur yang terdapat pun berbeda, Maksud dan tujuan memberi batasan hak akses tersebut agar terjaga keamanan dan kenyamanan antara pihak admin dan pihak jamaah.

Untuk perangkat platform yang digunakan adalah komputer dan smartphone, asalkan terhubung dengan koneksi internet pengguna dapat leluasa menggunakan website tersebut.

3. Fitur Fitur

Fitur fitur yang terdapat dalam website ini dimaksudkan agar pengguna bisa menikmati informasi informasi yang kegiatan atau jadwal pengajian yang ada di Masjid agung Majalaya. Seperti fitur daftar dan *subscribe* yang akan dibutuhkan jamaah sebagai notifikasi email pemberitahuan informasi jadwal pengajian.

Fungsi *subscribe* notifikasi email tersebut akan memenuhi kebutuhan informasi yang akan didapatkan oleh jamaah, Karena dalam setiap penjadwalan pasti ada perubahan jadwal yang secara mendadak, maka dengan adanya fitur seperti ini diharapkan jamaah terpenuhi akan informasi jadwal pengajian. Yang terpenting dalam bagian fitur ini adalah:

- a. Fitur Daftar Pengajian, fitur ini digunakan untuk jamaah yang mau daftar pengajian sesuai jadwal yang didaftar. Selain untuk jamaah fitur ini juga berfungsi sebagai pendataan jamaah yang akan hadir dalam setiap pengajian.
- b. Fitur *Subscribe*, tentunya dengan adanya fitur ini dapat memberikan informasi jadwal pengajian, sehingga jamaah dapat informasi jadwal pengajian yang akan datang atau jadwal baru.

Dari hasil yang didapat dari hal diatas perpaduan antara *user interface* dan fitur fitur yang diberikan dapat menciptakan kepuasan pada *customer* dan semoga bermanfaat bagi *customer*.

4.1.3. Analisis Kebutuhan

Analisis perencanaan dan pembangunan aplikasi yang dilakukan dimulai dengan analisis kebutuhan perangkat keras, perangkat lunak, analisis data dan analisis biaya.

1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan Fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja/ layanan apa saja yang nantinya harus disediakan oleh sistem, mencakup bagaimana sistem harus bereaksi pada input tertentu dan bagaimana perilaku sistem pada situasi tertentu.

a) Penginputan pendataan jadwal

Dalam Form penginputan data jadwal pengajian ini meliputi input nama_ustadz, judul pengajian, tanggal pengajian, jam waktu pengajian.

b) Penginputan pendaftaran pengajian

Dalam form penginputan pendaftaran pengajian ini meliputi nama, email, alamat.

c) Informasi jadwal pengajian

Menampilkan jadwal pengajian

d) Informasi daftar jama'ah yang sudah terdaptar

Menampilkan informasi jamaah yang sudah terdaftar

e) Notifikasi kepada jama'ah yang sudah terdaftar

2. Kebutuhan non Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan bagian dari kebutuhan perangkat lunak dan kebutuhan perangkat keras.

4.1.3.1. Kebutuhan Perangkat Keras (hardware)

Agar pembangunan aplikasi berbasis *website* ini dapat berjalan dengan baik, maka dibutuhkan seperangkat komputer dengan spesifikasi:

Tabel 4. 1 Spesifikasi minimum perangkat keras

Processor	Intel(R) Pentium 4 Caleron
Ram	1 GB
Hard Disk	100 GB

Karena aplikasi ini bersifat *Website*, maka perangkat dengan spesifikasi minimum di atas tersebut sudah bisa digunakan untuk pembangunan aplikasi berbasis *website* dan bisa mengaksesnya dengan baik.

4.1.3.2. Kebutuhan Perangkat Lunak (software)

Perangkat lunak adalah perangkat-perangkat tambahan berupa sistem yang digunakan untuk menjalankan dan membangun aplikasi ini. Berikut adalah perangkat lunak yang digunakan penyusun untuk membangun aplikasi berbasis *website* ini:

Tabel 4. 2 Spesifikasi minimum perangkat Lunak

Sistem Operasi	Windows 10
Server, Database	XAMPP 1.6.2, MySQL
Aplikasi Coding	Sublime Text
Browser	Google Chrome

Data diatas adalah perangkat lunak inti yang digunakan dalam pembangunan aplikasi berbasis online, pada saat penggunaan nantinya hanya dibutuhkan *web browser* sebagai perangkat lunak utama dalam menjalankan aplikasi berbasis web tersebut.

4.1.3.3. Analisis Data

1. Kebutuhan Masukan

Proses input atau masukan pada aplikasi jasa ekspedisi yang diperlukan yaitu:

a. Login admin

Merupakan masukan saat admin login di website penjadwalan pengajian.

b. Register admin baru

Merupakan masukan saat ada penambahan admin baru untuk bisa login sebagai admin di website penjadwalan pengajian

c. Data Jadwal pengajian

Merupakan masukan data saat ada penambahan jadwal baru.

d. Data Jama'ah

Merupakan masukan data jama'ah yang sudah mendaftar pengajian.

e. Data *subscribe*

Merupakan masukan data jamaah yang ingin mendapatkan notifikasi pemberitahuan jadwal pengajian

2. Kebutuhan Proses

Kebutuhan proses pada aplikasi penjadwalan pengajian adalah sebagai berikut:

a. Proses login admin

Proses login admin adalah proses admin yang bisa masuk untuk mengelola aplikasi penjadwalan pengajian

b. Proses register admin

Proses *register* admin adalah proses penambahan admin baru yang dapat mengelola aplikasi

c. Proses pengisian data jadwal pengajian

Proses pengisian data jadwal pengajian adalah proses dimana pendataan nama penceramah/ustadz, judul pengajian, tanggal pengajian, waktu pengajian.

d. Proses registrasi jama'ah

Proses registrasi jamaah adalah proses pendaftaran pengajian yang akan jamaah ikuti.

e. Proses pengisian *subscribe*

Proses pengisian data yang ingin mendapatkan notifikasi pengajian

3. Kebutuhan Keluaran

Proses keluaran atau hasil pada website yang dihasilkan yaitu sebagai berikut:

a. Keluaran login admin

Keluaran login yang dihasilkan adalah dapat mengakses dan mengelola aplikasi.

b. Keluaran *register*

Keluaran register yang dihasilkan adalah penambahan admin yang bisa mengakses dan mengelola aplikasi.

c. Keluaran jadwal pengajian

Keluaran jadwal yang dihasilkan adalah penambahan jadwal pengajian.

d. Keluaran daptar pengajian

Keluaran daptar pengajian menghasilkan penyimpanan data jamaah yang sudah terdaptar untuk mengikuti pengajian dan memberikan pemberitahuan melalui email setiap ada perubahan jadwal.

e. Keluaran daftar *subscribe*

Keluaran daftar *Subscribe* menghasilkan penyimpanan data jamaah yang sudah subscribe dan memberikan pemberitahuan melalui email setiap ada Jadwal pengajian baru dan perubahan jadwal.

4.1.3.4. Analisis Biaya

Analisis biaya yang diperkirakan dalam pembangunan aplikasi penjadwalan pengajian ini akan diuraikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Analisis Biaya

kebutuhan	harga	waktu
Hosting Web	Rp. 150.000	1 Tahun

4.1.4. Hasil Analisis

Hasil analisis yang didapat dalam penelitian ini yaitu untuk memudahkan masyarakat / jamaah dalam mencari informasi jadwal pengajian di Masjid Agung Majalaya serta memudahkan panitia dalam membuat jadwal pengajian, menginformasikan jadwal pengajian baik perubahan maupun jadwal baru, melihat data jamaah dan data *subscribe* maka di buatlah aplikasi.

1.1.1.1. Spesifikasi Sistem

Spesifikasi Hardware

Hardware yang digunakan saat ini untuk menjalankan aplikasi *website* penjadwalan pengajian ini yaitu:

Tabel 4. 4 Spesifikasi Hardware

Processor	Intel(R) Atom(TM) CPU N280 @1.66GHz 1.33GHz
Ram	1GB

VGA	Mobile Intel(R) 945 Express Chipset Family
Hard Disk	250 GB

Spesifikasi Software

Software yang digunakan saat ini untuk menjalankan aplikasi *website* penjadwalan pengajian ini yaitu:

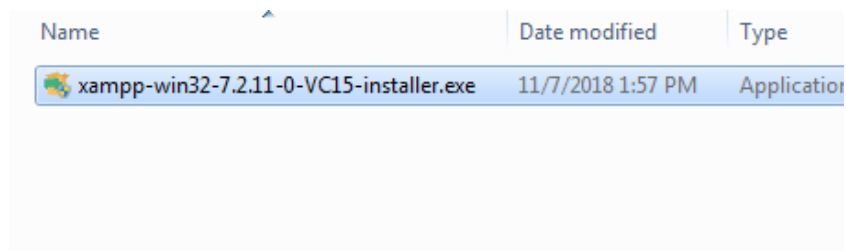
Tabel 4.5. Spesifikasi Software

Sistem Operasi	Windows 7
Aplikasi Server, Database	XAMPP-WIN32-7.2.11-0-VC15, MySQL
Aplikasi Coding	Sublime Text
Browser	Google Chrome, Opera Mini

1.1.1.2. Instalasi Sistem

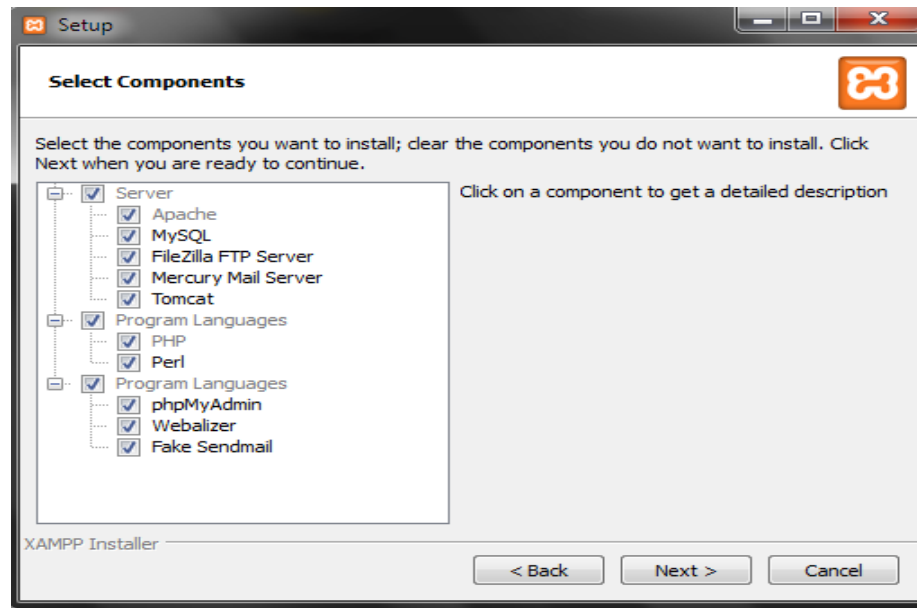
Instalasi Aplikasi XAMPP

1. Pilih Aplikasi XAMPP kemudian klik 2 kali



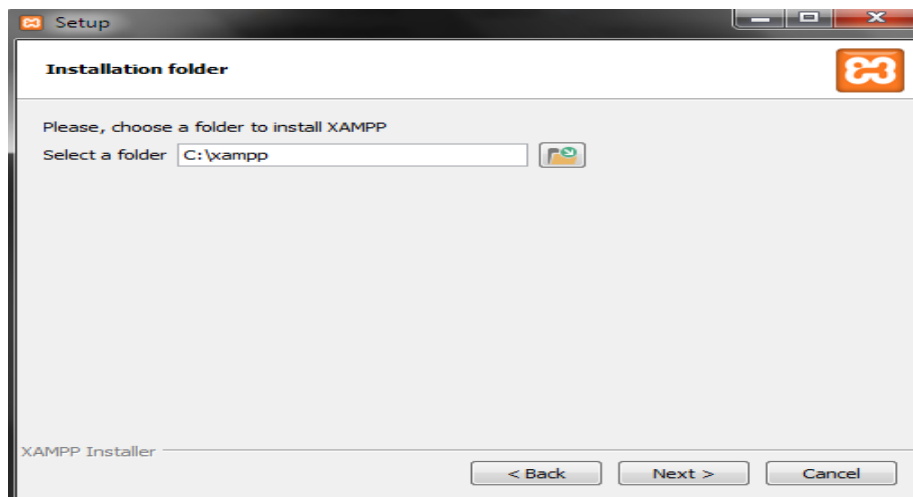
Gambar 4. 2 Instal Aplikasi

2. Selanjutnya pilih aplikasi yang mau diinstal. Centang saja semua pilihan dan klik tombol Next.

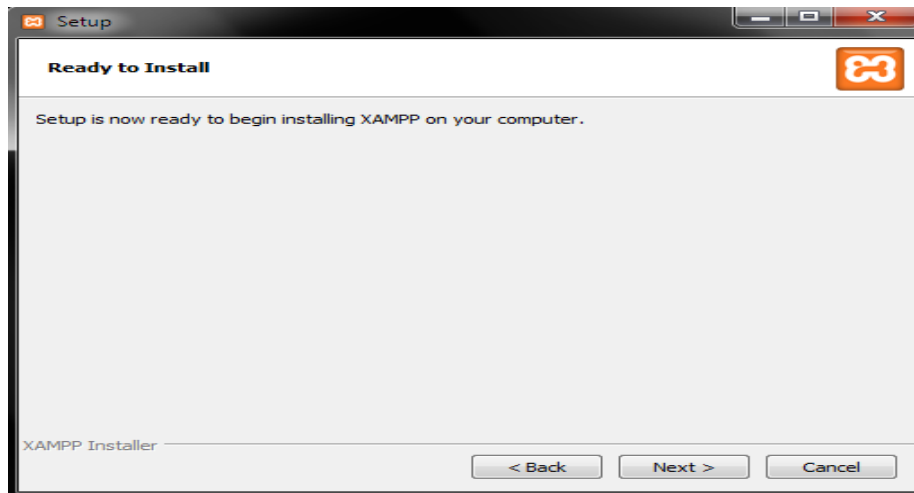


Gambar 4. 3 Pilih Komponen

3. Kemudian tentukan lokasi folder penyimpanan. Secara default akan diarahkan ke lokasi c:\xampp. Namun jika ingin menyimpannya di folder lain bisa klik *browse* Jika sudah klik tombol *Next*.



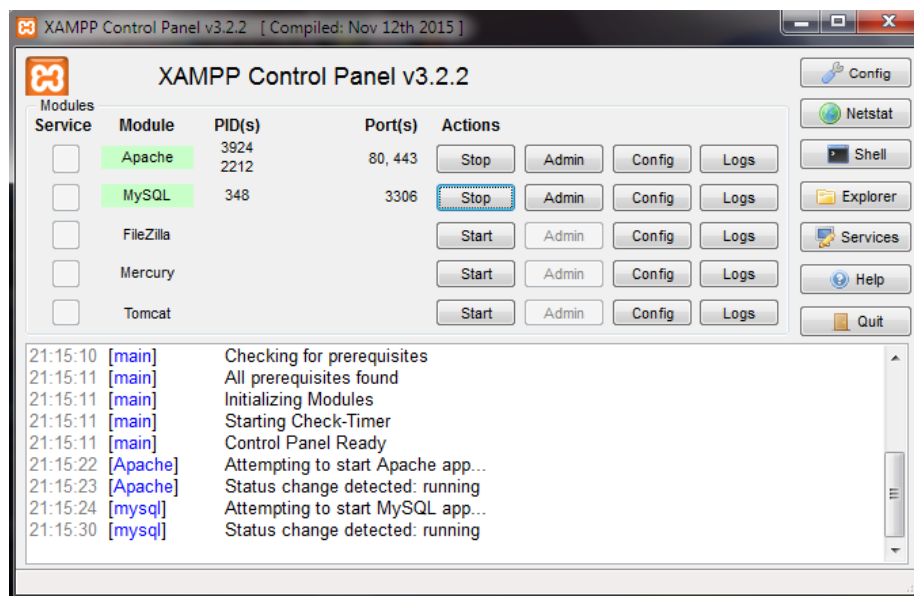
4. Klik *Next* lalu tunggu beberapa menit hingga proses instalasi selesai.



Gambar 4. 4 Instalasi Selesai

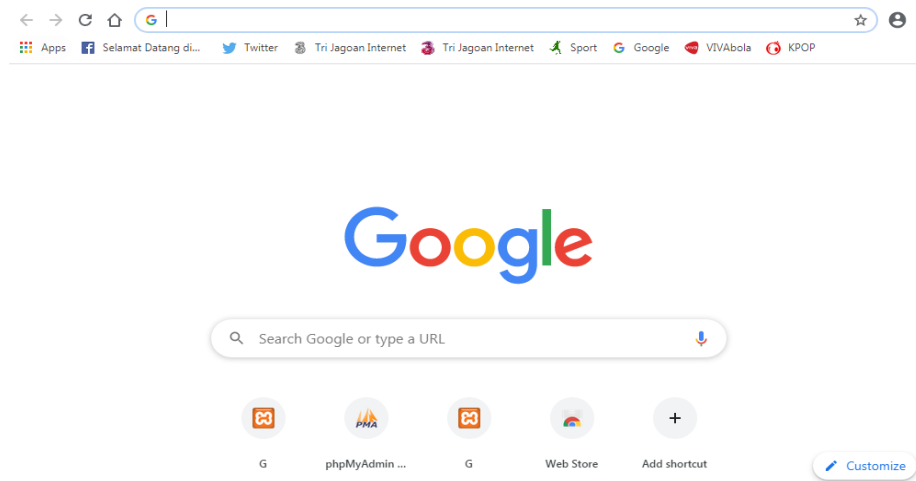
Instalasi Database MySql

1. Buka Aplikasi XAMPP, kemudian nyalakan server lokal Apache dan Database MySql



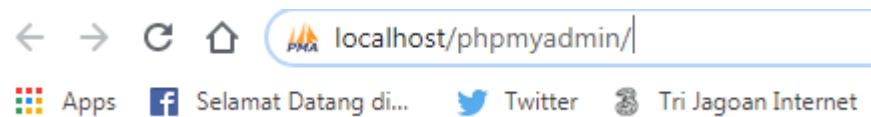
Gambar 4. 5 Buka Aplikasi XAMPP

2. Lalu Buka Browser, disini penyusun membuka menggunakan Google Chrome



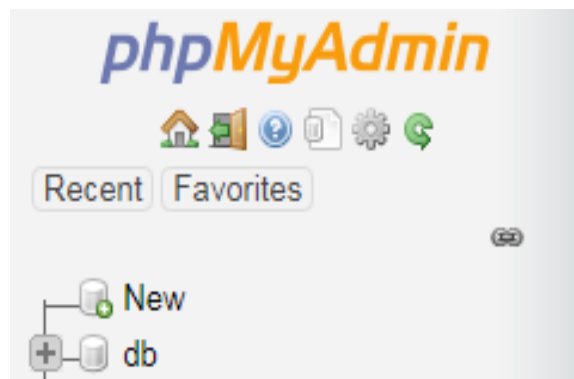
Gambar 4. 6 Buka Aplikasi Google Chrome

3. Lalu ketikkan alamat web localhost/phpmyadmin/ di *Address bar* seperti berikut:



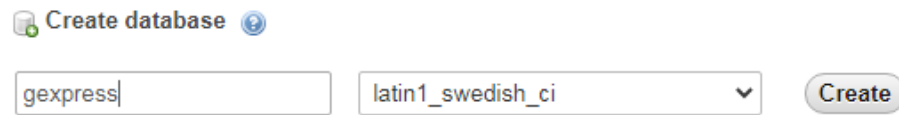
Gambar 4. 7 Akses Link PhpMyAdmin

4. Kemudian klik New untuk membuat database baru



Gambar 4. 8 Klik New

5. Selanjutnya buat database dan berikan nama databasenya

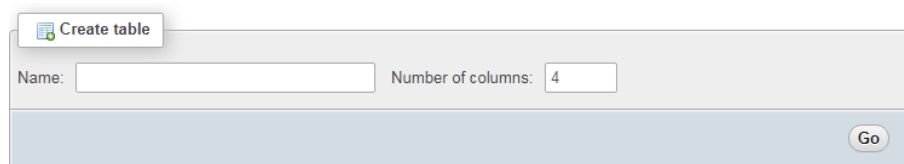


Create database ?

gexpress latin1_swedish_ci Create

Gambar 4. 9 Buat Database Baru

6. Setelah database di buat kemudian buat beberapa tabel sesuai kebutuhan



Create table

Name: Number of columns: 4 Go

Gambar 4. 10 Buat Tabel data

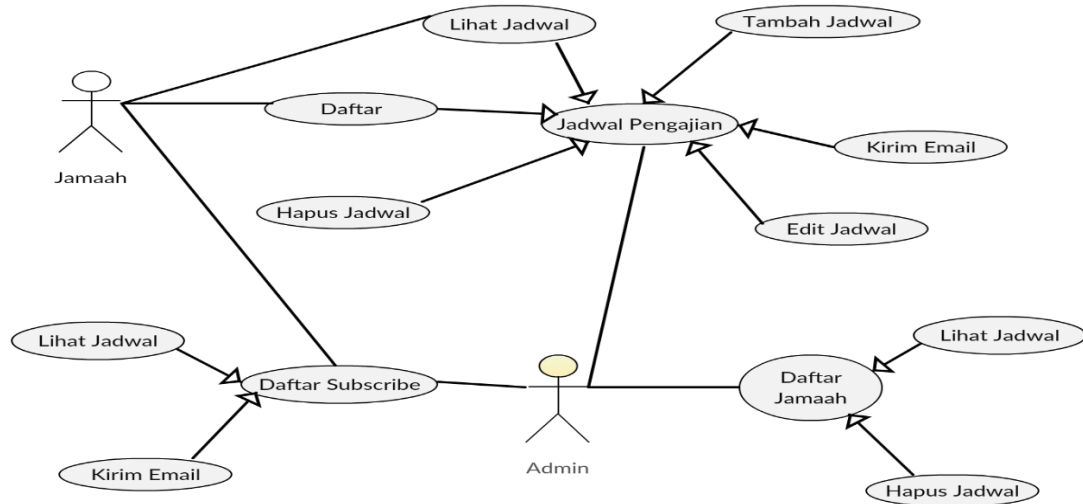
4.2. Perancangan

Sebelum masuk dalam pembuatan aplikasi dibutuhkan perancangan yaitu merancang *software* dalam bentuk UML yang terdiri dari *use case*, *activity diagram*, dan *class diagram* serta desain keseluruhan aplikasi

1. Use Case Diagram

Pada rancangan Use Case Diagram dapat dilihat apa saja aktivitas yang dapat dilakukan admin dan jamaah di rancangan tersebut dijelaskan alur alur yang dilakukan aktor-aktor, tiap aktor berbeda-beda Untuk lebih lengkapnya rancangan Use Case Diagram admin dan Jamaah dapat dilihat pada gambar gambar berikut.

a. Use Case diagram



Gambar 4. 11 Use Case Diagram

Gambar di atas adalah gambaran gambaran sistem yang digambarkan pada usecase diagram yang akan dibuat, pada gambar diatas bisa lihat bahawa jamaah hanya dapat mengakses beberapa menu aplikasi yang akan dirancang.

Skenario Use Case

Skenario uses case ini dibuat untuk menunjukan scenario utama dari use case yang telah dibuat pada use case diagram. Pada skenario use case dijelaskan bagaimana urutan fungsionalitas berlangsung dari kondisi awal sampai kondisi akhir yang menunjukan hasil akhir dari setiap use case.

Berikut adalah deskripsi admin dan jamaah pada perancangan aplikasi penjadwalan pengajian di masjid agung majalaya.

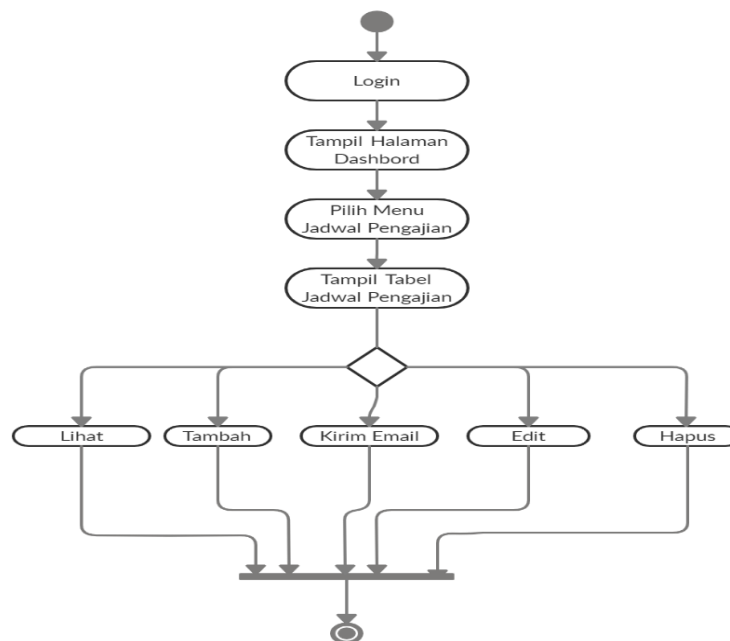
Tabel 4. 6 Deskripsi admin dan jamaah

No	Aktor	Deskripsi
1	admin	admin Bertugas Untuk mengelola data jadwal pengajian yaitu lihat jadwal, tambah jadwal, kirim email, edit jadwal, hapus jadwal.
2	jamaah	jamaah atau pengguna aplikasi dapat daptar jadwal pengajian daptar subscribe

2. Activity Diagram

Berikut activity diagram sistem aplikasi penjadwalan dari masing masing aktor yakni admin dan jamaah.

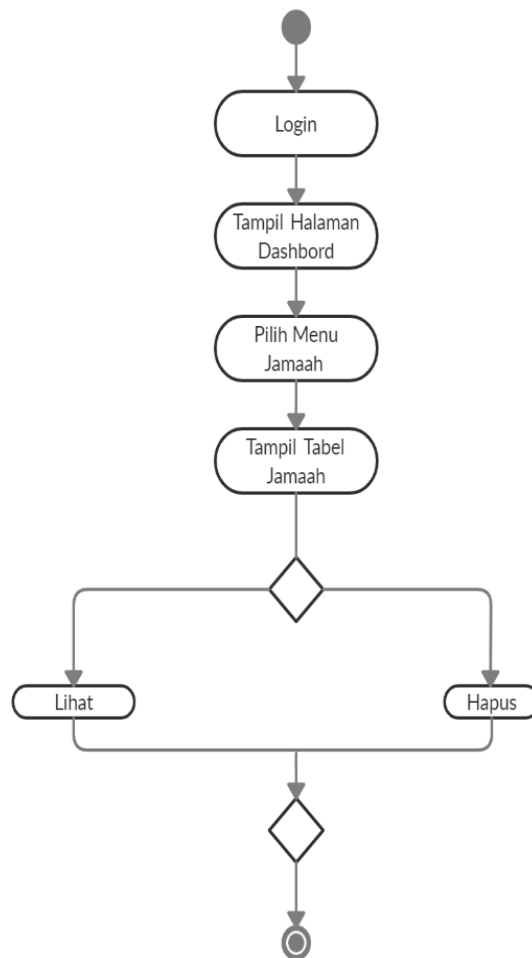
a. Activity Diagram Jadwal Pengajian Admin



Gambar 4. 12 Activity Jadwal Pengajian Admin

Gambar di atas adalah gambar Jadwal Pengajian Admin yang di modelkan dengan diagram activity, aktor akan masuk ke menu Jadwal Pengajian lalu mengisi form yang akan di isi seperti lihat, tambah, kirim email, edit atau hapus.

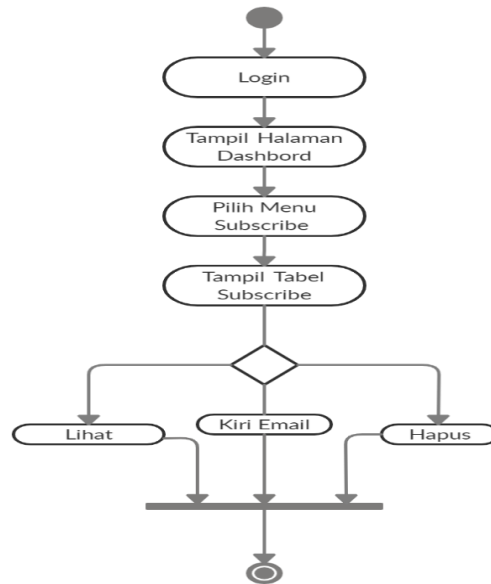
b. Activity Diagram Jamaah Admin



Gambar 4. 13 Activity Diagram Jamaah Admin

Gambar di atas adalah gambar jamaah yang di modelkan dengan diagram activity, aktor akan masuk ke menu jamaah lalu melihat data jamaah atau menghapus hapus data jamaah.

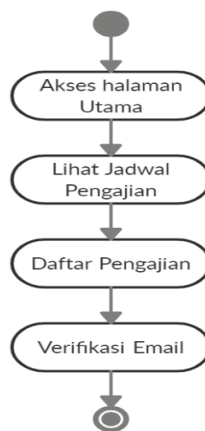
c. Activity Diagram Subscribe Admin



Gambar 4. 14 Activity Diagram Subscribe Admin

Gambar di atas adalah gambar *subscribe* Admin yang di modelkan dengan diagram activity, aktor akan masuk ke menu subscribe lalu mengisi form yang akan di isi seperti lihat, kirim email, hapus.

d. Activity Diagram Daftar Pengajian Jamaah



Gambar 4. 15 Activity Daftar Pengajian Jamaah

Gambar di atas adalah gambar Daftar Pengajian Jamaah yang di modelkan dengan diagram activity, aktor mengakses halaman utama masuk ke form pendaftaran lalu mengisi form untuk mendapatkan verifikasi.

e. Activity Diagram Daftar subscribe Jamaah

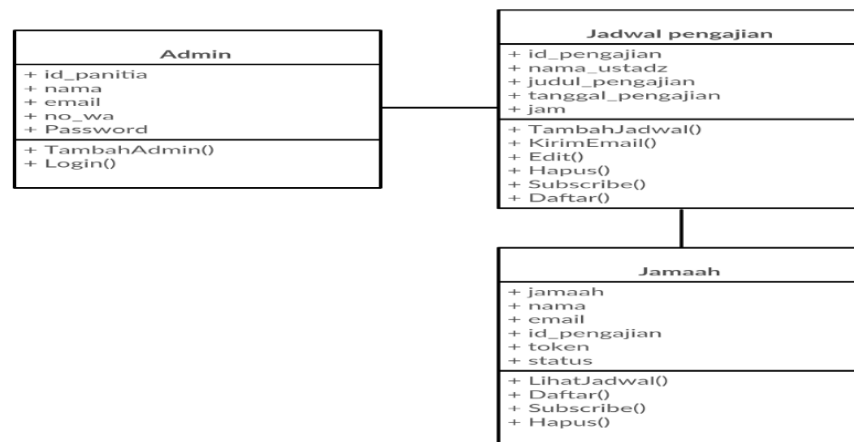


Gambar 4. 16 Activity Diagram daftar Subscribe Jamaah

Gambar di atas adalah gambar daftar *Subscribe* Jamaah yang di modelkan dengan diagram activity, aktor mengakses halaman utama masuk ke form subscribe lalu mengisi form untuk mendapatkan verifikasi.

3. Class Diagram

Class diagram adalah diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Pada aplikasi penjadwalan pengajian berbasis online.

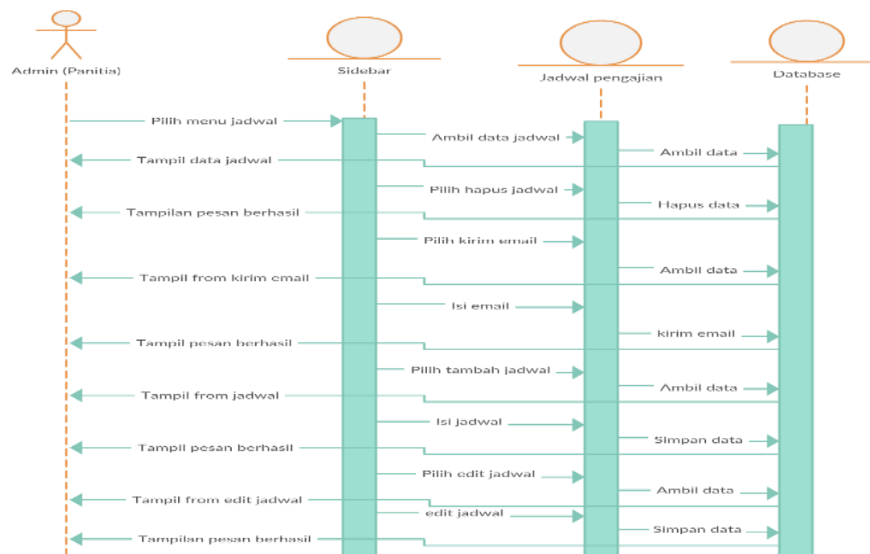


Gambar 4. 17 Class Diagram

4. Sequence Diagram

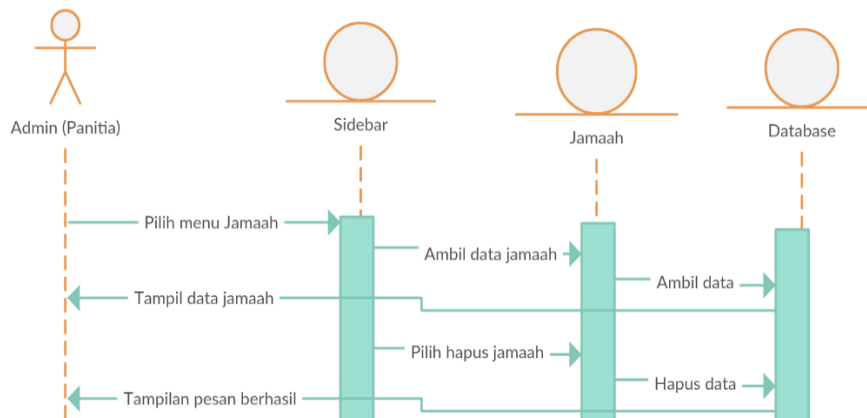
Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram Sequence maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah use case beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu.

a. Sequence Diagram admin jadwal pengajian



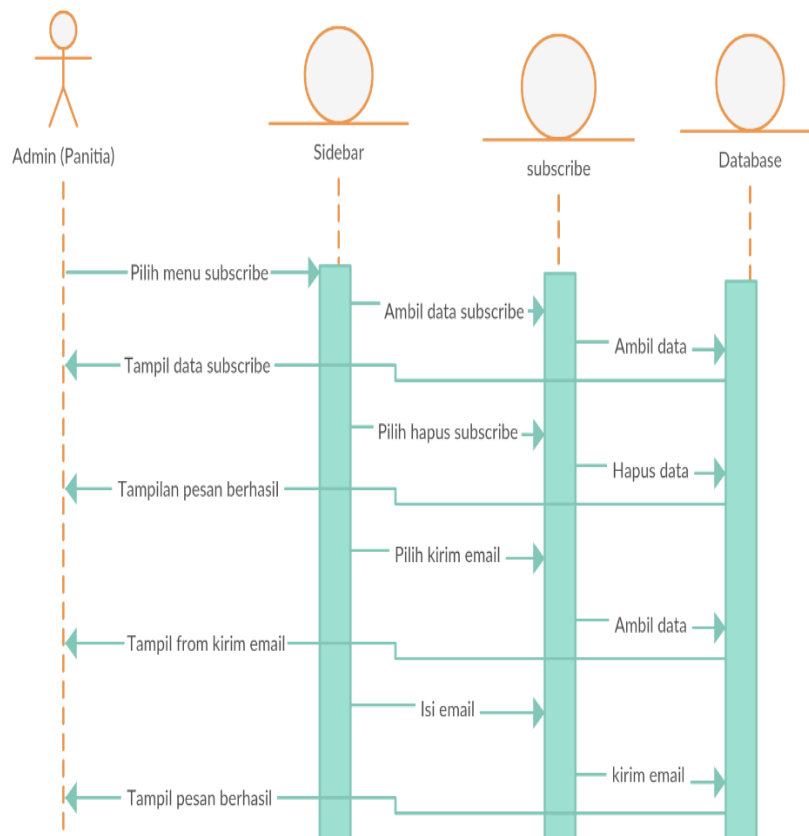
Gambar 4. 18 Sequence Diagram admin jadwal pengajian

b. Sequence Diagram admin jamaah



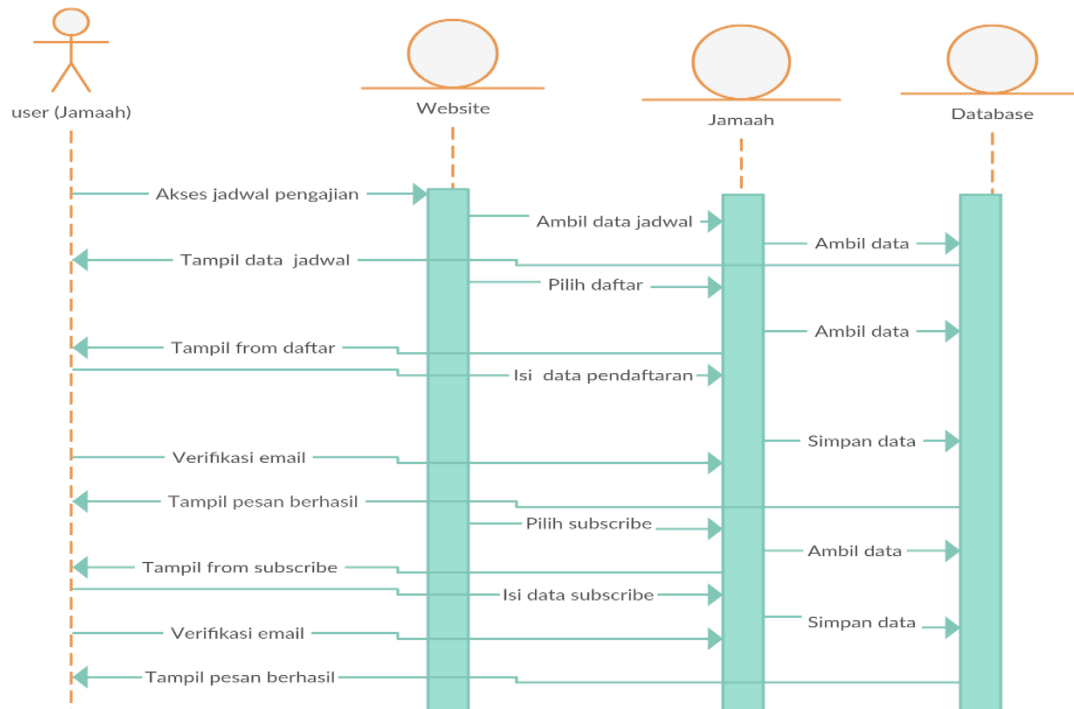
Gambar 4. 19 Sequence Diagram admin jamaah

c. Sequence Diagram admin subscribe



Gambar 4. 20 Sequence Diagram admin subscribe

d. *Sequence Diagram* user jamaah



Gambar 4. 21 Sequence Diagram user jamaah

b. Struktur table

Tabel Admin

Tabel untuk admin

Tabel 4. 7 Admin

Nama Field	Type	Keterangan
Id_panitia	int	id user (Primary Key)
nama	varchar	nama lengkap admin
Email	varchar	Email admin
no_wa	varchar	Nomor wa admin
password	varchar	password admin

token	varchar	Token
status	tinyint	status

Tabel Jadwal Pengajian

Tabel untuk data jadwal pengajian

Tabel 4. 8 Jadwal

Nama Field	Type	Keterangan
id_pengajian	int	id pengajian (Primary Key)
nama_ustadz	varchar	nama ustadz
judul_pengajian	varchar	Judul pengajian
tanggal_pengajian	varchar	Tanggal pengajian
jam	varchar	Jam pengajian

Tabel Jamaah

Tabel untuk data jamaah

Tabel 4. 9 Jamaah

Nama Field	Type	Keterangan
id_jamaah	int	Id Jamaah (PK)
Nama	varchar	Nama Jamaah
Email	varchar	Email Jamaah
Alamat	text	Alamat Jamaah

Id_pengajian	Int	Id Pengajian (PK)
token	varchar	Token
status	int	Status

Tabel Subscribe

Tabel untuk data subscribe

Tabel 4. 10 Subscribe

Nama Field	Type	Keterangan
id	int	id (Primary Key)
email	varchar	Email
Token	varchar	Token
status	varchar	status

c. Desain

Desain tampilan aplikasi berbasis web merupakan sebuah rancangan awal dari membuat tampilan halaman aplikasinya. Untuk membuat sebuah aplikasi yang menarik dan mudah saat digunakan maka diperlukan perancangan tampilan yang bagus dan menarik serta mudah bagi orang lain yang mengoprasikannya.

Sehingga penulis berusaha membuat tampilan yang bagus dan mendesain rancangan dengan mockups halaman aplikasi berbasis web agar mudah saat membuat tampilan websitenya. Dengan membuat mockup tampilan halaman aplikasinya dapat mempermudah saat membangun aplikasinya seperti menentukan fitur apa saja yang akan di sediakan di dalam halaman pada aplikasinya.

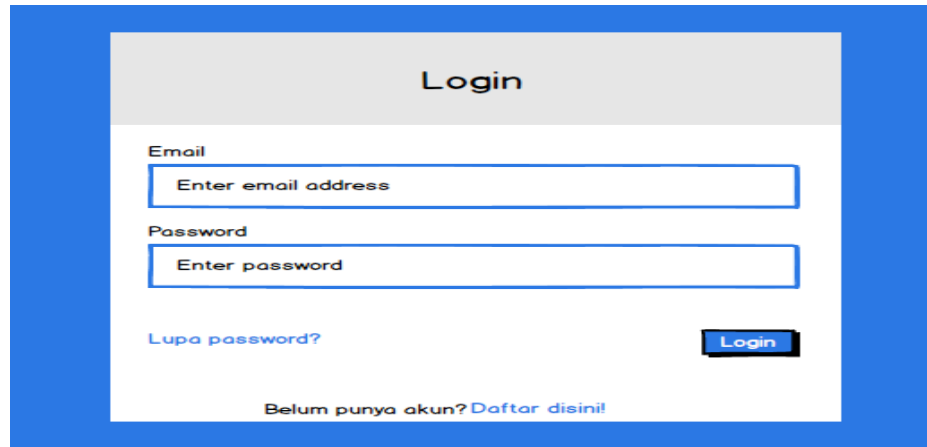
Hal ini lah yang menunjukan mockup termasuk salah satu hal yang perlu dipertimbangkan sejak awal sebelum memulai tahapan membangun aplikasi, Mockups juga bisa di artikan sebagai prototipe suatu halaman website atau gambar model yang dibuat secara menyeluruh dan mendetail.

Untuk perancangan desain antar muka dari aplikasi penjadwalan pengajian berbasis online ini dibuat dalam bentuk mockup dengan menggunakan aplikasi balasmiq mockups hal ini bertujuan untuk memudahkan dalam pembuatan tampilan user interface di aplikasi yang akan di bangun.

Sebagai gambaran penulis akan membuat mockup tampilan rancangan aplikasi yang di gambar menggunakan aplikasi mockup.

Berikut adalah gambaran mockup yang akan penulis rancang dan buat:

1. Tampilan User Interface Login Admin

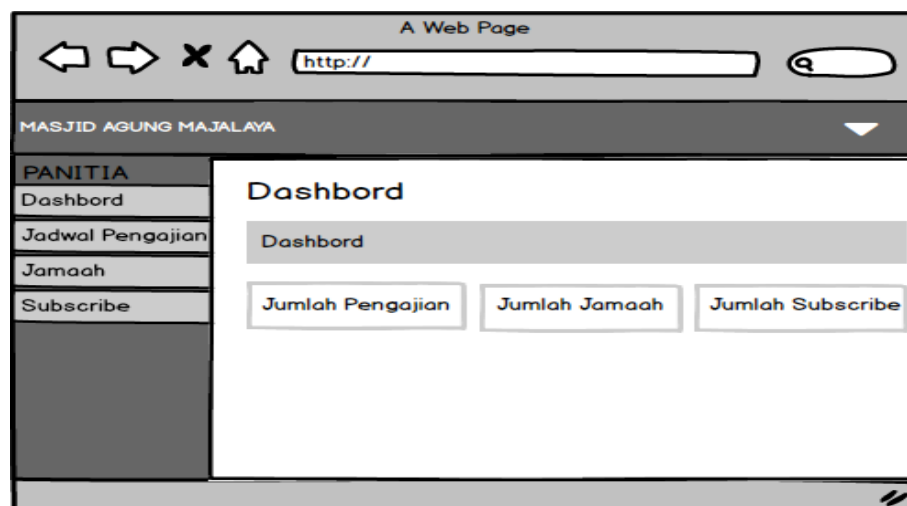


The mockup shows a login form titled "Login" with a light gray header. Below the header, there are two input fields: "Email" with the placeholder text "Enter email address" and "Password" with the placeholder text "Enter password". To the left of the "Login" button is a link "Lupa password?". The "Login" button is a dark blue rectangle with white text. At the bottom, there is a link "Belum punya akun? [Daftar disini!](#)". The entire form is set against a white background with a blue border.

Gambar 4. 22 Mockup Login Admin

Gambar di atas adalah gambar menu login yang akan penulis bangun dengan menggambarkan tampilan login terlebih dahulu sebagai gambaran aplikasi yang akan di bangun dengan menggunakan *user interface*. Yang mengacu pada rancangan diagram *activity* yang telah di rancang pada bagian sebelumnya.

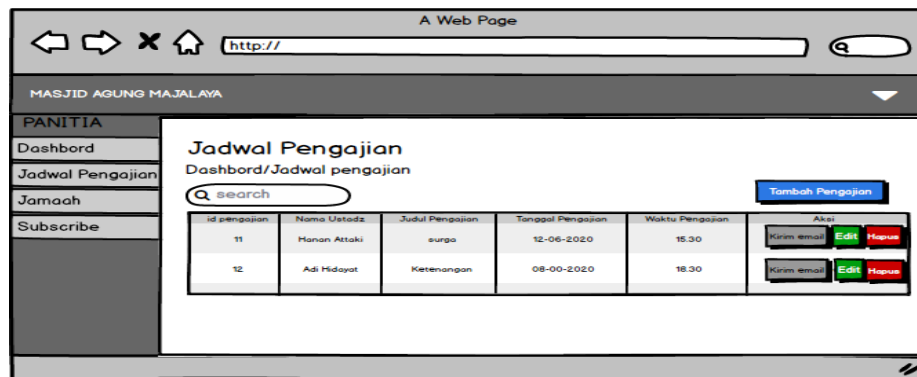
2. Tampilan User Interface Dashboard Admin



Gambar 4. 23 Mockup Dashboard Admin

Gambar di atas adalah gambar menu utama admin yang akan penulis bangun dengan menggambarkan, tampilan menu utama pada gambar di atas terlebih dahulu sebagai gambaran aplikasi yang akan di bangun dengan menggunakan *user interface*.

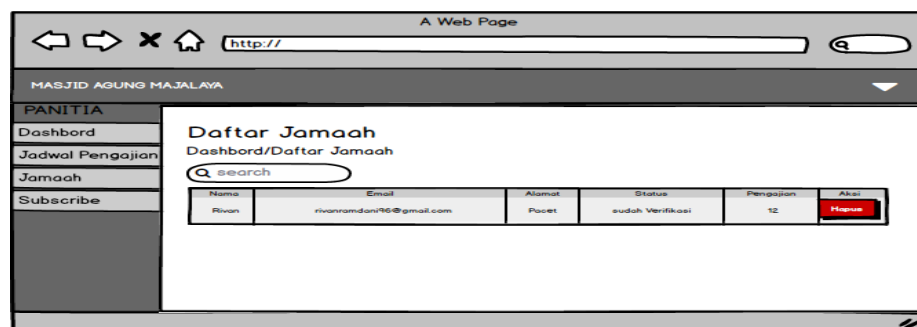
3. Tampilan User Interface Jadwal pengajian Admin



Gambar 4. 24 Mockup Jadwal pengajian Admin

Gambar di atas adalah gambar menu jadwal pengajian admin yang akan penulis bangun dengan menggambarkan tampilan menu jadwal pengajian pada gambar di atas terlebih dahulu sebagai gambaran aplikasi yang akan di bangun dengan menggunakan *user interface*. Pada menu ini admin dapat melihat jadwal, tambah jadwal, kirim email, edit jadwal, hapus jadwal.

4. Tampilan Daftar jamaah Admin



Gambar 4. 25 Mockup Daftar Jamaah Admin

Gambar di atas adalah gambar menu Daftar jamaah admin yang akan penulis bangun dengan menggambarkan tampilan menu daftara jamaah pada gambar di atas terlebih dahulu sebagai gambaran aplikasi yang akan di bangun dengan menggunakan *user interface*. Pada menu ini admin dapat melihat dan menghapus daftar jamaah.

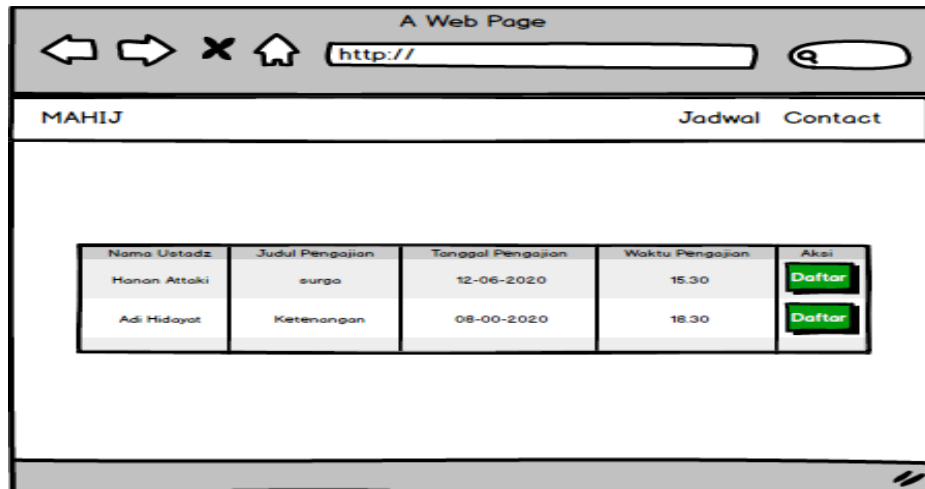
5. Tampilan User Interface Daftar Subscribe Admin



Gambar 4. 26 Mockup Daftar Subscribe Admin

Gambar di atas adalah gambar menu Daftar *subscribe* admin yang akan penulis bangun dengan menggambarkan tampilan menu daftar *subscribe* pada gambar di atas terlebih dahulu sebagai gambaran aplikasi yang akan di bangun dengan menggunakan *user interface*. Pada menu ini admin dapat melihat daftar *subscribe*, kirim email dan menghapus daftar *subscribe*.

6. Tampilan User Interface Jamaah



Gambar 4. 27 Mockup Jamaah

Gambar di atas adalah gambar halaman utama jadwal pengajian jamaah yang akan penulis bangun dengan menggambarkan tampilan utama pada gambar di atas terlebih dahulu sebagai gambaran aplikasi yang akan di bangun dengan menggunakan *user Interface*. Pada halamana jadwal pengajian jamaah ini terdapat button daftar untuk jamaah daftar pengajian.

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1. Implementasi

Implementasi adalah tahap penerapan sistem berdasarkan hasil analisis dan perancangan yang dilakukan pada bab IV. Pada bab V ini merupakan implemenasi hasil rancangan menjadi Aplikasi Penjadwalan Pengajian Berbasis Online Di Masjid Agung Majalaya.

Berikut adalah beberapa gambar hasil implementasi user interface:

1. Antarmuka Halaman Utama Jamaah

Nama Dialog : Halaman Utama

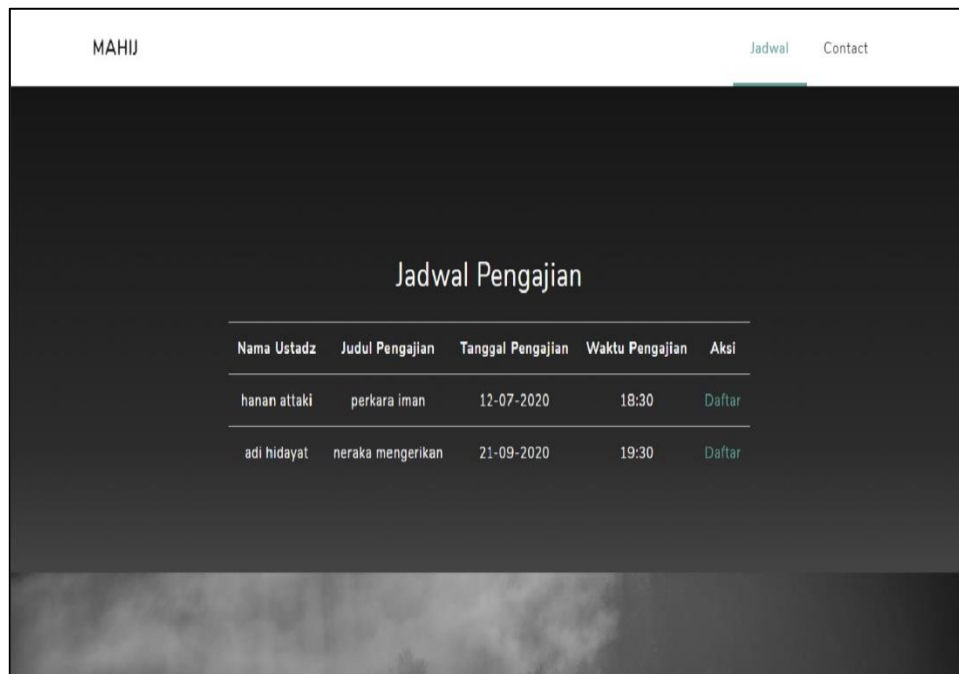


Gambar 5. 1 Halaman Utama Jamaah

Gambar di atas adalah tampilan gambar utama ketika jamaah mengakses aplikasi pengajian masjid agung majalaya , dalam tampilan tersebut terdapat tombol lihat jadwal pengajian yang nantinya ketika menekan tombol tersebut akan membawa jamaah ke halaman jadwal pengajian.

2. Antarmuka Halaman Kedua Jamaah

Nama Dialog : Jadwal Pengajian jamaah



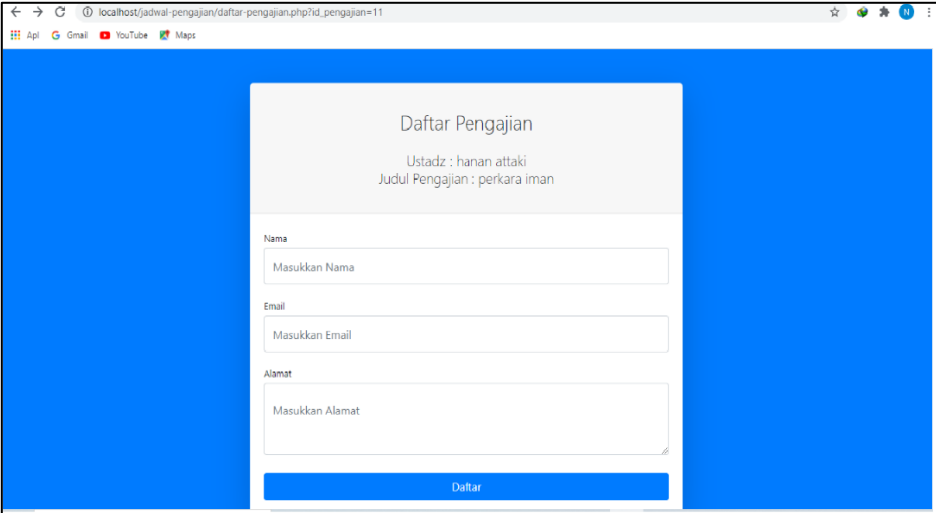
Nama Ustadz	Judul Pengajian	Tanggal Pengajian	Waktu Pengajian	Aksi
hanan attaki	perkara iman	12-07-2020	18:30	Daftar
adi hidayat	neraka mengerikan	21-09-2020	19:30	Daftar

Gambar 5. 2 Halaman Jadwal Pengajian jamaah

Gambar di atas adalah tampilan halaman jadwal pengajian jamaah, dalam tampilan jadwal pengajian tersebut terdapat tombol daftar untuk jamaah yang mau mengikuti pengajian kemudian ketika di klik maka akan muncul form pengisian

3. Antarmuka Form Pendaftaran

Nama Dialog : Form Pendaftaran Pengajian jamaah

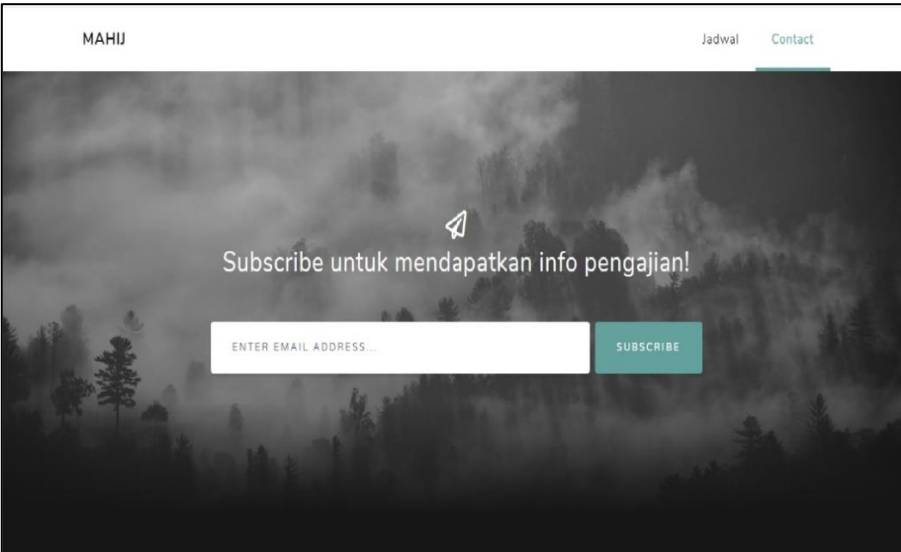


Gambar 5. 3 Form Pendaftaran Pengajian Jamaah

Gambar di atas adalah Form pendaftaran pengajian jamaah yang akan mengikuti pengajian sesuai pengajian atau jadwal yang di pilih dalam pengisian Form tersebut berfungsi sebagai gamabaran perkiraan pendataan jamaah yang akan hadir Form tersebut berisi nama, email, dan alamat.

4. Antarmuka Halaman Ketiga jamaah

Nama Dialog : Subscribe pengajian

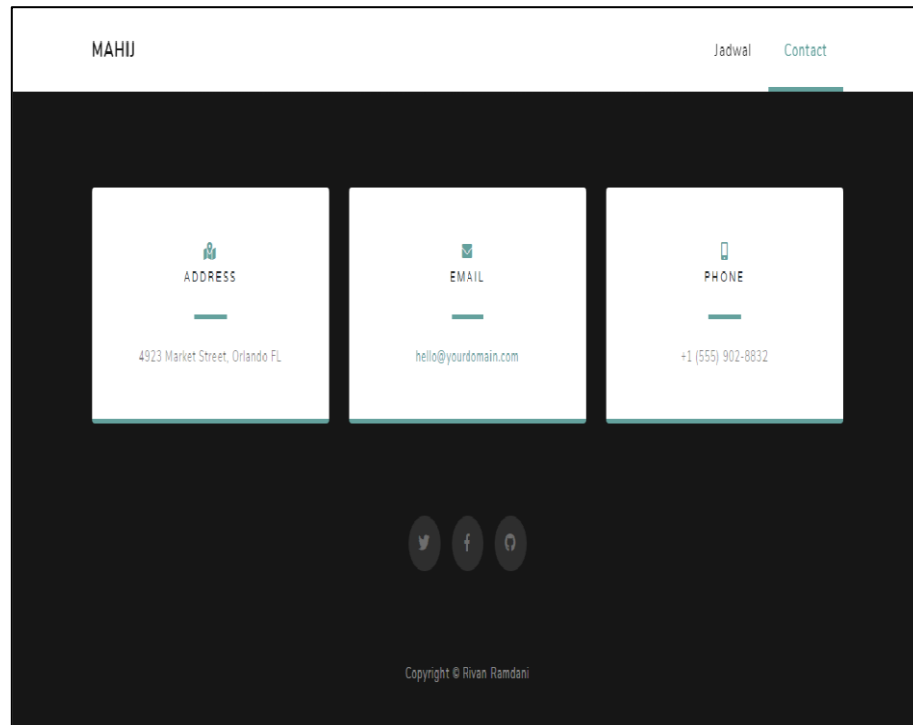


Gambar 5. 4 Halaman Subscribe Pengajian Jamaah

Gambar di atas adalah tampilan halaman *subscribe*, halaman *subscribe* berfungsi untuk jamaah yang ingin mendapatkan pemberitahuan seperti jadwal pengajian baru maka panitia dapat mengirim email pemberitahuan atau notifikasi ke jamaah yang sudah *subscribe*.

5. Antarmuka Halaman Keempat Jamaah

Nama Dialog : Halaman contact pengajian

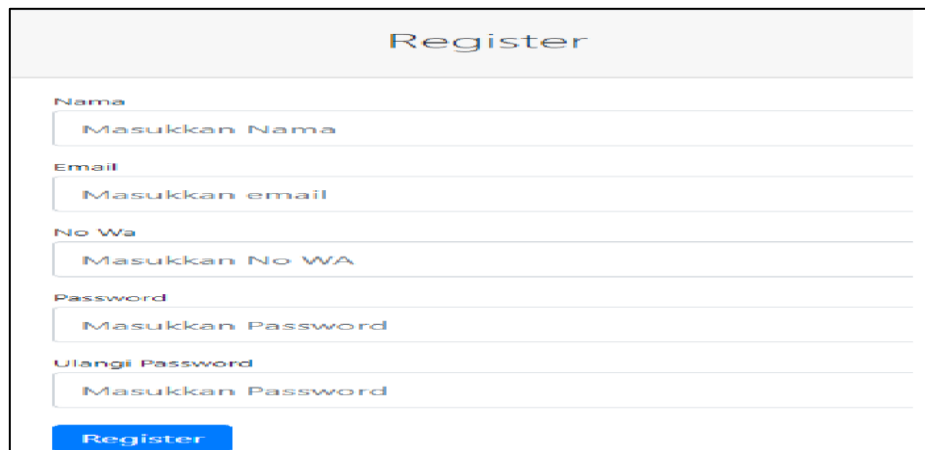


Gambar 5. 5 Halaman Contact Pengajian

Gambar diatas adalah halaman contact masjid agung majalaya, dalam gambar tersebut ada address masjid agung majalaya, email masjid agung majalaya, dan no hp masjid agung majalaya.

6. Antarmuka Form Registrasi

Nama Dialog Form Registrasi Admin



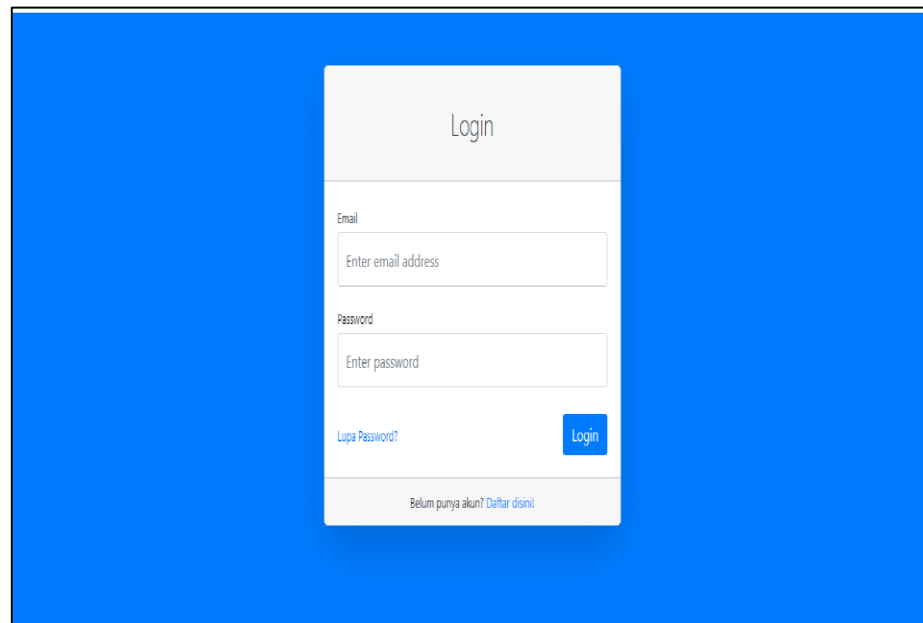
The image shows a web form titled "Register" with a light gray header. Below the header, there are five input fields, each with a label and a placeholder text: "Nama" (Masukkan Nama), "Email" (Masukkan email), "No Wa" (Masukkan No WA), "Password" (Masukkan Password), and "Ulangi Password" (Masukkan Password). At the bottom of the form is a blue button labeled "Register".

Gambar 5. 6 Form Registrasi Admin

Pada gambar ini untuk mendapatkan hak mengakses atau mengelola aplikasi penjadwalan pengajian, panitia harus registrasi dulu agar mendapat hak akses.

7. Antarmuka Login Admin

Nama Dialog : Halaman Login Admin



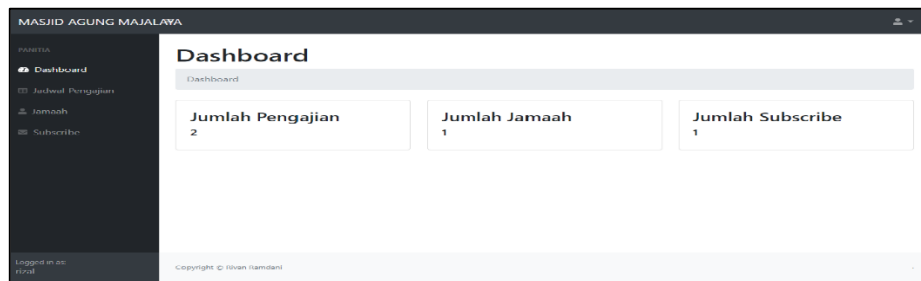
The image shows a web form titled "Login" with a light gray header. Below the header, there are two input fields: "Email" (Enter email address) and "Password" (Enter password). To the right of the password field is a blue button labeled "Login". Below the password field is a link labeled "Lupa Password?". At the bottom of the form is a link labeled "Belum punya akun? Daftar disini". The entire form is centered on a blue background.

Gambar 5. 7 Halaman Login Admin

Pada gambar diatas adalah halaman login admin. Yang di haruskan admin melakukan input User name dan Password sebelum masuk ke dalam aplikasi untuk mengelola aplikasi penjadwalan pengajian.

8. Antarmuka Halaman utama

Nama Dialog : Halaman dashboard Admin

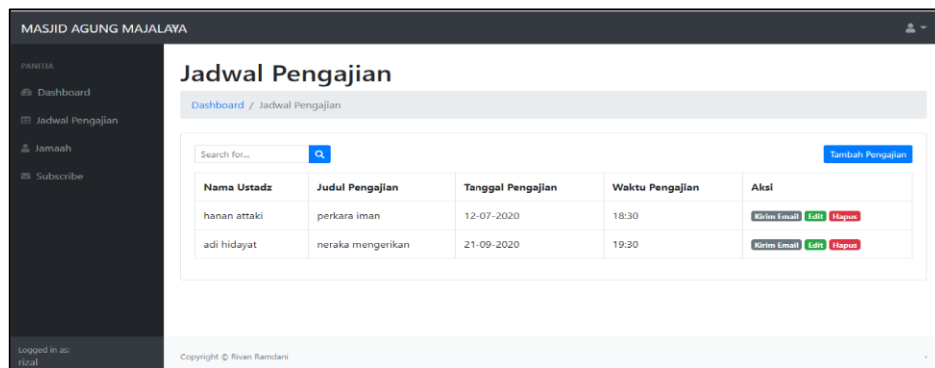


Gambar 5. 8 Halaman Dashboard Admin

Pada gambar diatas adalah halaman utama pada saat admin telah melakukan login akan masuk ke halaman *dashboard* seperti gambar di atas serta admin dapat mengelola jadwal pengajian, daftar jamaah dan daftar *subscribe*.

9. Antarmuka Jadwal Pengajian

Nama Dialog : Jadwal pengajian

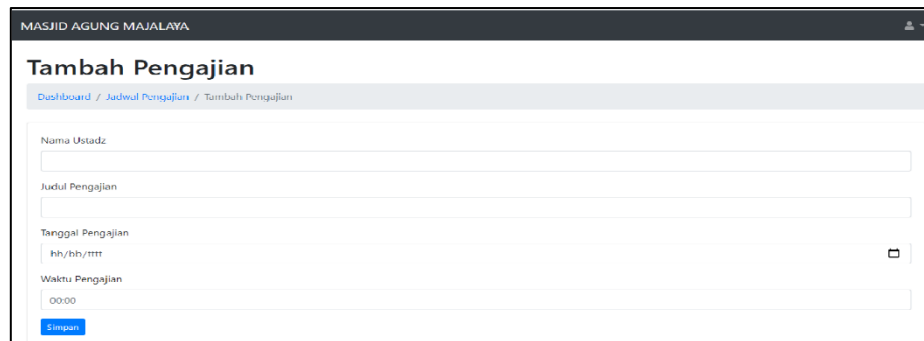


Gambar 5. 9 Tampilan Jadwal Pengajian

Pada gambar di atas adalah gambar halaman menu jadwal pengajian admin, Pada menu ini admin dapat mengelola jadwal penganjian seperti melihat jadwal, tambah jadwal, kirim email, edit jadwal, hapus jadwal.

10. Antarmuka Form Tambah Pengajian

Nama Dialog : Form Tambah Pengajian



MASJID AGUNG MAJALAYA

Tambah Pengajian

Dashboard / Jadwal Pengajian / Tambah Pengajian

Nama Ustadz

Judul Pengajian

Tanggal Pengajian
hh/bb/yyyy

Waktu Pengajian
00:00

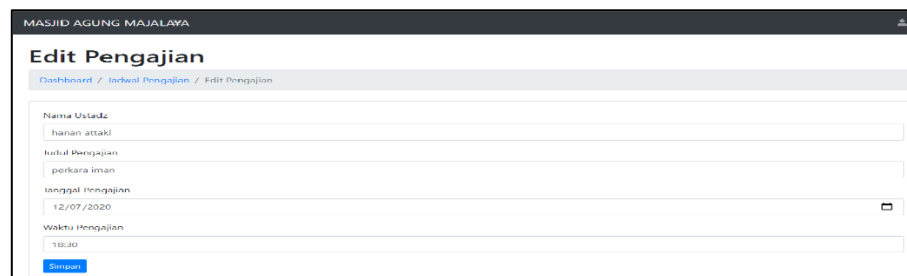
Simpan

Gambar 5. 10 Form Tambah Pengajian

Pada gambar di atas adalah gambar Form Tambah Pengajian, Pada orm Tambah Pengajian terdapat penginputan seperti nama ustadz, judul pengajian, tanggal pengajian dan jam atau waktu pengajian.

11. Antarmuka Form Edit Jadwal Pengajian

Nama Dialog : Edit Jadwal Pengajian



MASJID AGUNG MAJALAYA

Edit Pengajian

Dashboard / Jadwal Pengajian / Edit Pengajian

Nama Ustadz
hanan attaki

Judul Pengajian
perkara iman

Tanggal Pengajian
12/07/2020

Waktu Pengajian
18:30

Simpan

Gambar 5. 11 Form Edit Jadwal Pengajian

Pada gambar di atas adalah gambar Form Edit Pengajian, Pada Form Edit Pengajian terdapat edit penginputan seperti nama ustadz, judul pengajian, tanggal pengajian dan jam atau waktu pengajian.

12. Antarmuka Form Kirim Email Jadwal pengajian

Nama Dialog : Kirim Email jadwal pengajian

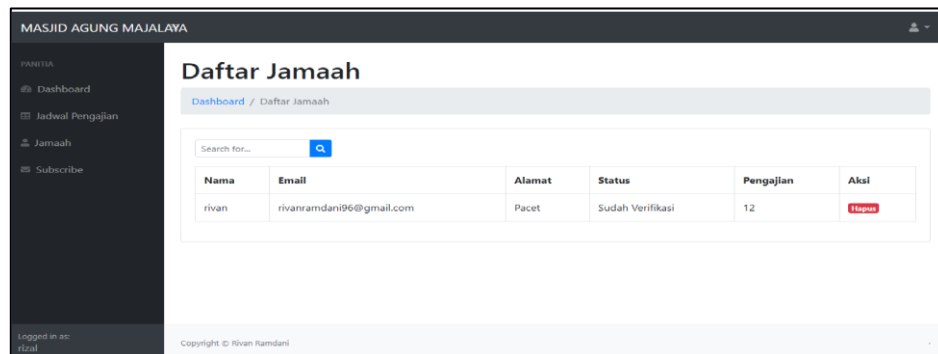


Gambar 5. 12 Form Kirim Email jadwal pengajian

Pada gambar diatas adalah from email kirim email dari menu jadwal pengajian fungsi dari from email tersebut untuk mengirim informasi jadwal pengajian kepada jamaah yang sudah daftar untuk mengikuti pengajian sesuai yang di daftar jamaah dalam from tersebut terdapat email yang sudah *subscribe*, subject, dan isi emailnya.

13. Antarmuka Daftar Jamaah jamaah

Nama Dialog : Daftar jamaah



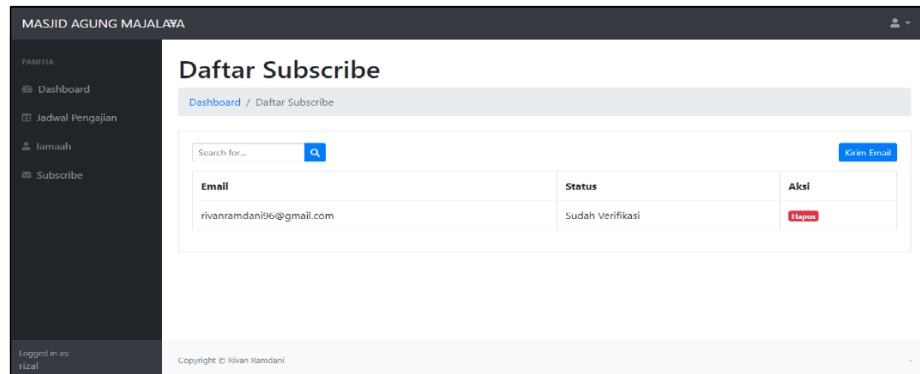
Nama	Email	Alamat	Status	Pengajian	Aksi
rivan	rivanramdani96@gmail.com	Pacet	Sudah Verifikasi	12	<button>Hapus</button>

Gambar 5. 13 Tampilan Daftar Jamaah

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman daftar jamaah, dalam tampilan daftar jamaah terdapat nama, email, alamat status, dan tombol hapus jamaah.

14. Antarmuka Subscribe jamaah

Nama Dialog : Daftar Subscribe



Gambar 5. 14 Tampilan Daftar Subscribe

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman daftar *subscribe*, dalam tampilan daftar *subscribe* terdapat email, status, tombol kirim email dan tombol hapus.

15. Antarmuka Form Kirim Email

Nama Dialog : Kirim Email

Kirim Email

Dashboard / Daftar Subscribe / Kirim Email

Email: rivanramdani96@gmail.com

Subject:

Isi Email:

Gambar 5. 15 Form Kirim Email Subscribe

Pada gambar diatas adalah form email kirim email dari menu *subscribe* fungsi dari form email tersebut untuk mengirim informasi jadwal pengajian kepada jamaah yang sudah *subscribe* dalam form tersebut terdapat email yang sudah *subscribe*, subject, dan isi emailnya.

5.2. Pengujian

Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode blackbox untuk mengetahui apakah berjalan dengan fungsinya dan sesuai dengan perancangan yang dilakukan pada bab sebelumnya dalam pengujian meliputi beberapa tahapan tahapan yang akan mengetahui proses aplikasi berjalan berikut adalah pengujian tahapan.

1. Rencana Pengujian

Rencana pengujian yang akan dilakukan dalam pengembangan aplikasi penjadwalan pengajian menggunakan metode pengujian black box yang menitik beratkan pada fungsi dari aplikasi. Berikut ini adalah rencana pengujian.

Tabel 5. 1 Rencana Pengujian

No	Item Uji	Detail	Jenis Uji
1	Login User	Mengisi username dan password dan menekan tombol Masuk pada form Login	Black Box
		Menampilkan notifikasi saat mengisi username dan password yang salah.	Black Box
2	Halaman Utama	Menampilkan menu sidebar Dashboard, jadwal pengajian, jamaah, subscribe.	Black Book
3	Input Jadwal pengajian	Input nama ustadz	Black Book
		Input judul pengajian	Black Book

		Input Tanggal pengajian	Black Book
		Input jam	Black Book
4	Input jamaah	Input nama	Black Book
		Input email	Black Book
		Input alamat	Black Book
5	Input Subscribe	Input email	Black Book
6	Lihat data jadwal pengajian	Menampilkan nama ustadz	Black Book
		Menampilkan judul pengajian	Black Book
		Menampilkan Tanggal pengajian	Black Book
		Menampilkan jam atau waktu pengajian	Black Book
7	Lihat data Jamaah	Menampilkan nama	Black Book
		Menampilkan email	Black Book
		Menampilkan alamat	Black Book
8	Lihat data Subscribe	Menampilkan email	Black Book

2. Hasil Pengujian

Hasil pengujian berisi pemaparan dari rencana pengujian yang telah disusun pada rencana pengujian. Pengujian ini dilakukan secara black box dengan hanya memperhatikan masukan ke dalam sistem dan keluaran dari masukan tersebut, berikut ini pemaparan dari setiap nomor pengujian yang terdapat pada rencana pengujian.

Tabel 5. 2 Hasil pengujian

No	Item Uji	Skenario Uji	Hasil Yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Login Admin	Mengisi username dan password dan menekan button Masuk Jika	Jika username dan password benar maka akan muncul tampilan dashboard Pencarian	Berhasil
		Menampilkan notifikasi saat mengisi username dan password yang salah.	Ketika memasukan username dan atau password yang salah akan muncul alert peringatan	Berhasil
2	Halaman Menu jadwal pengajian	Menekan Tombol menu	Ketika menekan tombol menu jadwal pengajian yang ada di sidebar maka akan masuk ke menu jadwal pengajian	Berhasil
		Menekan Tombol Tambah Jadwal	Ketika menekan tombol tambah jadwal maka akan di arahkan ke Form tambah jadwal	Berhasil
		Menekan Tombol kirim email	Ketika menekan tombol kirim email maka akan di arahkan ke Form kirim email	Berhasil
		Menekan Tombol edit	Ketika menekan tombol edit maka akan di arahkan ke	Berhasil

			Form edit	
		Menekan Tombol hapus	Ketika menekan tombol hapus maka akan ada notifikasi berhasil di hapus	Berhasil
3	Halaman Menu Jamaah	Menekan Tombol menu	Ketika menekan tombol menu jamaah yang ada di sidebar maka akan masuk ke menu jamaah	Berhasil
		Menekan Tombol hapus	Ketika menekan tombol hapus maka akan ada notifikasi berhasil di hapus	Berhasil
	Halaman Menu Subscribe	Menekan Tombol menu	Ketika menekan tombol menu Subscribe yang ada di sidebar maka akan masuk ke menu subscribe	Berhasil
		Menekan Tombol kirim email	Ketika menekan tombol kirim email maka akan di arahkan ke Form kirim email	Berhasil

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Kesimpulan perihal rumusan masalah mengenai Aplikasi Penjadwalan Pengajian Berbasis Online di Masjid Agung Majalaya adalah sebagai berikut:

1. Terbangunnya Aplikasi Penjadwalan Pengajian Berbasis Online Di Masjid Agung Majalaya.
2. Aplikasi Penjadwalan Pengajian Berbasis Online di Masjid Agung Majalaya dapat mempermudah dan mempercepat dalam pembuatan jadwal pengajian sehingga akan lebih menghemat waktu.
3. Aplikasi jadwal pengajian ini mempunyai verifikasi email sehingga memudahkan proses penginformasian jadwal ke jamaah
4. Informasi jadwal pengajian di Masjid Agung Majalaya dapat diakses secara luas oleh masyarakat.
5. Pendataan jamaah di Masjid Agung Majalaya menjadi lebih baik dari sistem yang sudah ada.

6.2. Saran

Saran yang dapat disampaikan oleh penulis adalah agar penelitian berikutnya bisa mengembangkan sistem ini lebih baik lagi dan lebih, sehingga kekurangan yang ada bisa dilengkapi atau diperbaiki.

Saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangannya adalah sebagai berikut:

1. Sistem Aplikasi Penjadwalan Pengajian Berbasis Online ini masih terbatas pada satu Masjid dan Sederahana, sehingga kedepannya diharapkan dapat dikembangkan menjadi beberapa masjid dan fitur fitur dalam aplikasi dapat di tambah karena dalam aplikasi yang di buat masih sedikit.

2. Aplikasi ini bisa digunakan oleh admin dan jamaah serta diharapkan dapat membantu jamaah dalam mencari jadwal pengajain di masjid agung majalaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika., D. (2017). *Pengertian CSS (Cascading Style Sheet)*. <https://www.it-jurnal.com/pengertian-css-cascading-style-she>
- Arifin. (1997). *Psikologi dan Beberapa Aspek Kehidupan Rohani Manusia*. Bulan Bintang.
- Baker K.R. (1974). *Introduction To Sequencing and Scheduling*.
- Chambers, R. (1995). *Lembaga Penelitian, Pendidikan, Penerangan Ekonomi dan Sosial, Pembangunan Desa Mulai dari Belakang*, Jakarta.
- Dimuksa, Wira, & Sukadi. (2013). *Pembuatan Aplikasi Web Browser Portable Multifitur*.
- Dirdjosanjoto, P. (1999). *Memilihara Umat (Kyai Pesantren-Kiai Langgar Jawa)*.
- Hanifah, R. (2015). *Balsamiq Mockup*.
- Hidayatullah, P., & Kawistara., J. K. (2017). *Pemograman web Edisi Revisi*.
- Hutasoit, & Firdaus. (2013). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada PT. Indomarco*.
- Irawan. (2011). *Panduan Berinternet Untuk Orang Awam Palembang*.
- Iswandy, E. (2015). *Jurnal sistem penunjang keputusan untuk menentukan penerimaan dana santunan social anak nagari*.
- Kaban, R. (2019). *Bootstrap CSS Framework*.
- Latifah, U., & Triyono, R. A. (2013). *Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Pendonoran Darah Pada Udd PMI Kabupaten Pacitan*.
- Madiun, M. (2016). *Pemrograman PHP Dan MySQL Untuk Pemula*.
- McLeod, Raymon, & Schell., G. P. (2007). *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: Salemba Empat.
- Pengertian Sublime Text*. (2019). <https://www.teknoowl.com/2019/03/pengertian-dan-cara-menggunakan-sublime.html>
- Prasodjo, & Sudjoko. (1975). *Profil Pesantren*.
- Raharjo, & Budi. (2018). *Modul Pemograman Web (Html, PHP & MySQL/MariaDB) Edisi Keempat*.
- Ramadhani, I. A. (2018). *Pengembangan Sistem Informasi Penjadwalan Mata Kuliah Berbasis Web Di Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar*.
- Rosa A.S, & M.Shalahuddin. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Tersetruktur Dan Berorientasi Objek*.
- Sanjaya, G. T., & Sumboro, B. (2015). *Rancang Bangun Aplikasi Penjadwalan*

Kuliah Stmik Aub Surakarta Berbasis Web.

Sidin, U. S. (2016). *Sistem Informasi Penjadwalan Mata Pelajaran Berbasis Web.*

Sutarman. (2012). *Buku Pengantar Teknologi Informasi.*

Swastha, & Basu. (2002). *Manajemen Pemasaran. Edisi Kedua.*

Terttiaavini. (2014). *Analisa Penerapan Sistem Informasi Perpustakaan Universitas Indo Global Mandiri.*

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah di masjid agung majalaya suka mengadakan pengajian?	Ya betul ada
2	Apakah pengajian di masjid agung majalaya terbuka untuk umum?	Ya, Kami suka mengadakan pengajian dan terbuka untuk umum
3	Kira-Kira berapa kali di masjid agung majalaya mengadakan pengajian dalam 1 bulan?	Hampir setiap minggu sekali kami mengadakan pengajian. Jadi, dalam 1 bulan kita bisa mengadakan pengajian 4 sampai 5 kali pengajian
4	Apakah masjid agung mempunyai Instagram untuk informasi jadwal pengajian?	Ya kami punya
5	Apakah masjid agung mempunyai WhatsApp untuk informasi jadwal pengajian?	Ya Kami mempunyai WhatsApp grup untuk informasi jadwal
6	Apakah jadwal pengajian di masjid agung majalaya dapat diakses semua masyarakat (public)?	Tidak, Karena kami masih menginformasikan jadwal pengajian di media social saja.
7	Menggunakan Apa panitia membuat jadwal?	Menggunakan Pamplet
8	Bagaimana cara panitia menginformasikan jadwal	Kami menginformasikan pengajian dengan mengupload pamplet yang sudah di buat ke

	pengajian?	Instagram dan ke WhatsApp grup
9	Apakah ada hambatan dalam membuat jadwal pengajian?	Ya pasti dalam membuat jadwal hambatan selalu ada saja
10	Apakah jadwal pengajian bisa berubah?	Ya Bisa
11	Apakah dalam penentuan penceramah suka berubah atau berbeda di jadwal pengajian?	Ya betul, Kami pernah mengadakan pengajian dengan ustad yang sudah di informasikan ke jamaah tiba tiba pas menjelang pengajian ustad tersebut berhalang hadir sehingga kami mencari ustad lain yang bisa mengisi pengajian
12	Apakah dalam penentuan waktu Jadwal pengajian suka berubah secara mendadak?	Ya, Kadang Kadang waktu yang sudah kita tentukan bisa saja di percepat ataupun diundur. karena suka terjadinya pemateri atau ustadz yang akan mengisi ceramah terhambat dalam perjalanan sehingga jadwal harus di undur beberapa menit atau ada jadwal lain sehingga waktu tersebut di percepat.
13	Apakah dalam penentuan tanggal jadwal pengajian suka berubah?	Ya suka, karena kami harus menentukan jadwal yang kosong dalam setiap jadwal pengajian
14	Apakah Panitia mengetahui perkiraan jamaah yang akan datang atau hadir mengikut pengajian?	Tidak tahu
15	Apakah dalam setiap pengajian di masjid agung majalaya ada pengisian daftar kehadiran?	Ya ada, Ketika pengajian berlangsung kami bagikan buku kehadiran untuk di isi jamaah
16	Apakah pengisian daftar kehadiran tersebut masih	Ya betul

	menggunakan manul?	
17	Apakah masjid agung majalaya memiliki website khusus untuk informasi jadwal pengajian?	Kami belum memiliki website khusus untuk informasi pengajian
18	Apakah jadwal pengajian online akan lebih membantu masyarakat umum dalam mencari informasi jadwal pengajian?	Ya membantu, apalagi buat anak muda yang suka mencari informasi pengajian dengan adanya jadwal pengajian online masyarakat luas bisa mengetahui jadwal pengajian.
19	Apakah panitia Perlu sistem pendataan jamaah yang lebih baik dari yang sudah ada?	Ya saya butuh sekali megingat pendataan jamaah di masjid agung majalaya masih secara manual
20	Bagaimana tanggapan anda apabila saya membuat aplikasi penjadwalan pengajian berbasis online?	Saya setuju, selama untuk kebaikan saya dukung dengan adanya aplikasi penjadwalan online yang dapat di akses secara luas diharapkan banyaknya jamaah yang hadir dan mengikuti pengajian.
21	Apakah pembuatan website atau aplikasi penjadwalan akan memudahkan panitia dalam menginformasikan penjadwalan pengajian?	Saya harap dengan adanya aplikasi penjadwalan pengajian nantinya akan mempermudah kami dalam membuat jadwal dan memudahkan dalam menginformasikan pengajian dan memudahkan orang dalam mencari informasi pengajian yang ada di masjid agung majalaya.

Lampiran 2: Source Code

Source Code Jadwal Pengajian

Email_otomatis.php

```
<?php
    session_start();
    date_default_timezone_set("Asia/Bangkok");
    require '../function/koneksi.php';
    $query = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM pengajian");
    use PHPMailer\PHPMailer\PHPMailer;
    use PHPMailer\PHPMailer\Exception;
    require '../assets/vendor/autoload.php';

    while($row = mysqli_fetch_assoc($query)){
        $nama_ustadz = $row['nama_ustadz'];
        $judul_pengajian = $row['judul_pengajian'];
        $tanggal_pengajian = $row['tanggal_pengajian'];
        $jam = $row['jam'];
        $tanggal_sekarang = date('Y-m-d');
        $waktu_sekarang = date('H:i');
        $date = date_create($tanggal_pengajian." ".$jam);
        date_add($date, date_interval_create_from_date_string('-1 minutes'));
        $sebelum_pengajian = date_format($date, 'H:i');

        var_dump(date('H:i'));
        var_dump($sebelum_pengajian);

        if($tanggal_pengajian == $tanggal_sekarang AND $waktu_sekarang == $sebelum_pengajian){
            $query_jamaah = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM jamaah WHERE id_pengajian = '$row[id_pengajian]' AND status = 1");
            $mail = new PHPMailer(true);
            $mail->SMTPDebug = 0;
            $mail->isSMTP();
```

```

$mail->Host = 'smtp.gmail.com';
$mail->SMTPAuth = true;
//ganti dengan email dan password yang akan di gunakan sebagai email pengirim
$mail->Username = 'ngopiterus07@gmail.com';
$mail->Password = 'akucakep123';
$mail->SMTPSecure = 'ssl';
$mail->Port = 465;
//ganti dengan email dan nama kamu
$mail->setFrom('ngopiterus07@gmail.com', 'Mesjid Agung Majalaya');
while($row_jamaah = mysqli_fetch_assoc($query_jamaah)){
    $mail->addCC($row_jamaah['email'], $row_jamaah['nama']);
}

$mail->isHTML(true);
$mail->Subject = 'Info Pengajian '.$nama_ustadz.' - '.$judul_pengajian;
$mail->Body = 'Pengajian '.$nama_ustadz.' dengan judul '.$judul_pengajian.' 30 Menit
lagi';
    $mail->send();
}
}

// $_SESSION['notif-sukses'] = "Email berhasil dikirim";
// header('Location: index.php');

```

Kirim_email.php

```

<?php
    session_start();
    require '../function/koneksi.php';
    $id = $_POST['id'];
    $query = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM jamaah WHERE id_pengajian = '$id' AND
    status = 1");

    use PHPMailer\PHPMailer\PHPMailer;
    use PHPMailer\PHPMailer\Exception;
    require '../assets/vendor/autoload.php';
    $mail = new PHPMailer(true);
    $mail->SMTPDebug = 0;

```

```

$mail->isSMTP();
$mail->Host = 'smtp.gmail.com';
$mail->SMTPAuth = true;
//ganti dengan email dan password yang akan di gunakan sebagai email pengirim
$mail->Username = 'ngopiterus07@gmail.com';
$mail->Password = 'akucakep123';
$mail->SMTPSecure = 'ssl';
$mail->Port = 465;
//ganti dengan email dan nama kamu
$mail->setFrom('ngopiterus07@gmail.com', 'Mesjid Agung Majalaya');
while($row = mysqli_fetch_assoc($query)){
    $mail->addCC($row['email'], $row['nama']);
}
$mail->isHTML(true);
$mail->Subject = $_POST['subject'];
$mail->Body = $_POST['isi_email'];
$mail->send();

$_SESSION['notif-sukses'] = "Email berhasil dikirim";
header('Location: index.php');

?>

```

Email.php

```

<?php
session_start();
if(!isset($_SESSION['user'])){
    header('Location: login.php');
}
require '../function/koneksi.php';
require '../templates/header.php';
require '../templates/sidebar.php';
$id = $_GET['id'];
$jamaah = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM jamaah WHERE id_pengajian = '$id'");

```

```

?>
<div id="layoutSidenav_content">
<main>
<div class="container-fluid">
<h1 class="mt-4">Kirim Email</h1>
<ol class="breadcrumb mb-4">
<li class="breadcrumb-item"><a href="<?php echo base_url;
?>panitia/dashboard.php">Dashboard</a></li>
<li class="breadcrumb-item"><a href="<?php echo base_url; ?>panitia/jadwal-pengajian">Jadwal
Pengajian</a></li>
<li class="breadcrumb-item active">Kirim Email</li>
</ol>
<div class="card mb-4">
<div class="card-body">
<form action="kirim_email.php" method="post">
<input type="hidden" name="id" value="<?php echo $id; ?>">
<div class="form-group">
label>Email</label>
<input type="text" class="form-control" name="" readonly value="<?php while($row =
mysqli_fetch_assoc($jamaah)){
echo $row['email'].', ';
}
?>">
</div>
<div class="form-group">
<label>Subject</label>
<input type="text" name="subject" class="form-control">
</div>
<div class="form-group">
<label>Isi Email</label>
<textarea name="isi_email" class="form-control" rows="8"></textarea>
</div>
<button type="submit" name="submit" class="btn btn-primary btn-sm">Simpan</button>
</form>
</div>
</div>

```

```

</div>
</main>
<footer class="py-4 bg-light mt-auto">
<div class="container-fluid">
<div class="d-flex align-items-center justify-content-between small">
<div class="text-muted">Copyright &copy; Rivan Ramdani</div>
<div>
<a href="#"></a>
&middot;
<a href="#"></a>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
<?php require '../templates/footer.php'; ?>

```

Tambah.php

```

<?php
session_start();
if(!isset($_SESSION['user'])){
header('Location: login.php');
}
require '../function/koneksi.php';
require '../templates/header.php';
require '../templates/sidebar.php';
if(isset($_POST['submit'])){
$nama_ustadz = $_POST['nama_ustadz'];
$judul_pengajian = $_POST['judul_pengajian'];
$tanggal_pengajian = $_POST['tanggal_pengajian'];
$jam = $_POST['jam'];
$sql = "INSERT INTO pengajian(nama_ustadz, judul_pengajian, tanggal_pengajian, jam)
VALUES('$nama_ustadz', '$judul_pengajian', '$tanggal_pengajian', '$jam')";

```

```

$query = mysqli_query($koneksi, $sql);
$_SESSION['notif-sukses'] = 'Data berhasil disimpan';
header('Location: index.php');
}
?>
<div id="layoutSidenav_content">
<main>
<div class="container-fluid">
<h1 class="mt-4">Tambah Pengajian</h1>
<ol class="breadcrumb mb-4">
<li class="breadcrumb-item"><a href="<?php echo base_url;
?>panitia/dashboard.php">Dashboard</a></li>
<li class="breadcrumb-item"><a href="<?php echo base_url; ?>panitia/jadwal-pengajian">Jadwal
Pengajian</a></li>
<li class="breadcrumb-item active">Tambah Pengajian</li>
</ol>
<div class="card mb-4">
<div class="card-body">
<form action="" method="post">
<div class="form-group">
<label>Nama Ustadz</label>
<input type="text" name="nama_ustadz" class="form-control">
</div>
<div class="form-group">
<label>Judul Pengajian</label>
<input type="text" name="judul_pengajian" class="form-control">
</div>
<div class="form-group">
<label>Tanggal Pengajian</label>
<input type="date" name="tanggal_pengajian" class="form-control">
</div>
<div class="form-group clockpicker">
<label>Waktu Pengajian</label>
<input type="text" class="form-control" name="jam" value="00:00">
<span class="input-group-addon">
<span class="glyphicon glyphicon-time"></span>

```



```
</span>
</div>
<button type="submit" name="submit" class="btn btn-primary btn-sm">Simpan</button>
</form>
</div>
</div>
</div>
</main>
<footer class="py-4 bg-light mt-auto">
<div class="container-fluid">
  <div class="d-flex align-items-center justify-content-between small">
<div class="text-muted">Copyright &copy; Rivan Ramdani</div>
<div>
<a href="#"></a>
&middot;
<a href="#"></a>
</div>
</div>
</div>
</div>
</footer>
</div>
</div>
<?php require '../templates/footer.php'; ?>
<script type="text/javascript">
$(document).ready(function(){
$('.clockpicker').clockpicker({placement: 'top',align: 'left',donetext: 'Done'});
});
</script>
```

Edit.php

```
<?php
session_start();

if(!isset($_SESSION['user'])){\n
```

```

header('Location: login.php');
}
require '../function/koneksi.php';
require '../templates/header.php';
require '../templates/sidebar.php';
$id = $_GET['id'];

if(isset($_POST['submit'])){
    $nama_ustadz = $_POST['nama_ustadz'];
    $judul_pengajian = $_POST['judul_pengajian'];
    $tanggal_pengajian = $_POST['tanggal_pengajian'];
    $jam = $_POST['jam'];

    $sql = "UPDATE pengajian SET nama_ustadz = '$nama_ustadz', judul_pengajian =
    '$judul_pengajian', tanggal_pengajian = '$tanggal_pengajian', jam = '$jam' WHERE id_pengajian =
    '$id'";
    $query = mysqli_query($koneksi, $sql);
    $_SESSION['notif-sukses'] = 'Data berhasil diubah';
    header('Location: index.php');
}

$query = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM pengajian WHERE id_pengajian = '$id'");
$row = mysqli_fetch_assoc($query);
?>
<div id="layoutSidenav_content">
<main>
<div class="container-fluid">
<h1 class="mt-4">Edit Pengajian</h1>
<ol class="breadcrumb mb-4">
<li class="breadcrumb-item"><a href="<?php echo base_url;
?>panitia/dashboard.php">Dashboard</a></li>
<li class="breadcrumb-item"><a href="<?php echo base_url; ?>panitia/jadwal-pengajian">Jadwal
Pengajian</a></li>
<li class="breadcrumb-item active">Tambah Pengajian</li>
</ol>
<div class="card mb-4">
<div class="card-body">

```

```

<form action="" method="post">
  <div class="form-group">
    <label>Nama Ustadz</label>
    <input type="text" name="nama_ustadz" class="form-control" value="<?php echo
    $row['nama_ustadz']; ?>">
  </div>
  <div class="form-group">
    <label>Judul Pengajian</label>
    <input type="text" name="judul_pengajian" class="form-control" value="<?php echo
    $row['judul_pengajian']; ?>">
  </div>
  <div class="form-group">
    <label>Tanggal Pengajian</label>
    <input type="date" name="tanggal_pengajian" class="form-control" value="<?php echo
    $row['tanggal_pengajian']; ?>">
  </div>
  <div class="form-group clockpicker">
    <label>Waktu Pengajian</label>
    <input type="text" class="form-control" name="jam" value="<?php echo $row['jam']; ?>">
    <span class="input-group-addon">
      <span class="glyphicon glyphicon-time"></span>
    </span>
  </div>
  <button type="submit" name="submit" class="btn btn-primary btn-sm">Simpan</button>
</form>
</div>
</div>
</div>
</main>
<footer class="py-4 bg-light mt-auto">
  <div class="container-fluid">
    <div class="d-flex align-items-center justify-content-between small">
      <div class="text-muted">Copyright &copy; Rivan Ramdani</div>
    </div>
    <a href="#"></a>
    &middot;

```

```

<a href="#"></a>

</div>
</div>
</div>
</footer>
</div>
</div>
<?php require '../templates/footer.php'; ?>
<script type="text/javascript">
$(document).ready(function(){
$('.clockpicker').clockpicker({ placement: 'top',align: 'left',donetext: 'Done'});
});
</script>

```

Hapus.php

```

<?php
require '../function/koneksi.php';
session_start();
$id = $_GET['id'];
$query = mysqli_query($koneksi, "DELETE FROM pengajian WHERE id_pengajian = '$id'");
$_SESSION['notif-sukses'] = 'Data berhasil dihapus';
header('Location: index.php');
?>

```

Index.php

```

<?php
session_start();
if(!isset($_SESSION['user'])){
header('Location: login.php');
}
require '../function/koneksi.php';
require '../templates/header.php';

```

```

require '../templates/sidebar.php';

?>

<div id="layoutSidenav_content">
    <main>
        <div class="container-fluid">
            <h1 class="mt-4">Jadwal Pengajian</h1>
            <ol class="breadcrumb mb-4">
                <li class="breadcrumb-item"><a href="<?php echo base_url;
                ?>panitia/dashboard.php">Dashboard</a></li>
                <li class="breadcrumb-item active">Jadwal Pengajian</li>
            </ol>
            <div class="card mb-4">
                <div class="card-body">

                    <?php if(isset($_SESSION['notif-sukses'])) : ?>
                    <div class="alert alert-success">
                        <?php echo $_SESSION['notif-sukses']; ?>
                    </div>
                    <?php unset($_SESSION['notif-sukses']); ?>
                    <?php endif; ?>

                    <div class="mb-3">
                        <form class="d-none d-md-inline-block form-inline ml-auto mr-0 mr-md-3 my-2 my-md-0"
                        method="get">
                            <div class="input-group">
                                <input class="form-control form-control-sm" type="text" name="cari" placeholder="Search for..."
                                aria-label="Search" aria-describedby="basic-addon2" />
                                <div class="input-group-append">
                                    <button class="btn btn-primary btn-sm" type="submit"><i class="fas fa-search"></i></button>
                                </div>
                            </div>
                        </form>
                        <a href="tambah.php" class="btn btn-primary btn-sm float-right">Tambah Pengajian</a>
                    </div>
                    <table class="table table-bordered" border="1" cellpadding="2">
                    <tr>

```

```

<th>No</th>
<th>Nama Ustadz</th>
<th>Judul Pengajian</th>
<th>Tanggal Pengajian</th>
<th>Waktu Pengajian</th>
<th>Aksi</th>
</tr>
<?php
if(isset($_GET['cari'])){
    $sql = "SELECT * FROM pengajian WHERE nama_ustadz LIKE '%%$_GET[cari]%%' OR
    judul_pengajian LIKE '%%$_GET[cari]%%'";
} else {
    $sql = "SELECT * FROM pengajian";
}
$query = mysqli_query($koneksi, $sql);
?>
<?php if(mysqli_num_rows($query) == 0) : ?>
<td>Tidak ada pengajian</td>
<?php endif; ?>
<?php $no=1; while($row = mysqli_fetch_assoc($query)) : ?>
<tr>
<td><?php echo $no; ?></td>
<td><?php echo $row['nama_ustadz']; ?></td>
<td><?php echo $row['judul_pengajian']; ?></td>
<td><?php echo date('d-m-Y', strtotime($row['tanggal_pengajian'])); ?></td>
<td><?php echo $row['jam']; ?></td>
<td>
<a href="email.php?id=<?= $row['id_pengajian']; ?>" class="badge badge-secondary">Kirim
Email</a>
<a href="edit.php?id=<?= $row['id_pengajian']; ?>" class="badge badge-success">Edit</a>
<a onclick="return confirm('Apa anda yakin?)" href="hapus.php?id=<?= $row['id_pengajian']; ?>"
class="badge badge-danger">Hapus</a>
</td>
</tr>
<?php $no++; endwhile; ?>
</table>

```

```

</div>
</div>
</div>
</main>
<footer class="py-4 bg-light mt-auto">
  <div class="container-fluid">
    <div class="d-flex align-items-center justify-content-between small">
      <div class="text-muted">Copyright &copy; Rivan Ramdani</div>
      <div>
        <a href="#"></a>
        &middot;
        <a href="#"></a>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>
</div>
</div>
<?php require '../templates/footer.php'; ?>

```

Source Code Jamaah

Index.php

```

<?php
session_start();
if(!isset($_SESSION['user'])){
header('Location: login.php');
}
require '../function/koneksi.php';
require '../templates/header.php';
require '../templates/sidebar.php';
?>

<div id="layoutSidenav_content">
<main>

```

```

<div class="container-fluid">
<h1 class="mt-4">Daftar Jamaah</h1>
<ol class="breadcrumb mb-4">
<li class="breadcrumb-item"><a href="<?php echo base_url;
?>panitia/dashboard.php">Dashboard</a></li>
<li class="breadcrumb-item active">Daftar Jamaah</li>
</ol>
<div class="card mb-4">
<div class="card-body">

<?php if(isset($_SESSION['notif-sukses'])) : ?>
<div class="alert alert-success">
<?php echo $_SESSION['notif-sukses']; ?>
</div>
<?php unset($_SESSION['notif-sukses']); ?>
<?php endif; ?>
<div class="mb-3">
<form class="d-none d-md-inline-block form-inline ml-auto mr-0 mr-md-3 my-2 my-md-0"
method="get">
<div class="input-group">
<input class="form-control form-control-sm" type="text" name="cari" placeholder="Search for..."
aria-label="Search" aria-describedby="basic-addon2" />
<div class="input-group-append">
<button class="btn btn-primary btn-sm" type="submit"><i class="fas fa-search"></i></button>
</div>
</div>
</form>
</div>
<div>
<table class="table table-bordered" border="1" cellpadding="2">
<tr>
<th>No</th>
<th>Nama</th>
<th>Email</th>
<th>Alamat</th>
<th>Status</th>
<th>Pengajian</th>

```



```

        <th>Aksi</th>
    </tr>

<?php
if(isset($_GET['cari'])){
    $sql = "SELECT * FROM jamaah WHERE nama LIKE '%%$_GET[cari]%%' OR email LIKE
    '%%$_GET[cari]%%'";
} else {
    $sql = "SELECT * FROM jamaah";
}

$query = mysqli_query($koneksi, $sql);
?>

<?php if(mysqli_num_rows($query) == 0) : ?>
<td>Tidak ada pengajian</td>
<?php endif; ?>

<?php $no=1; while($row = mysqli_fetch_assoc($query)) : ?>
<tr>
<td><?php echo $no; ?></td>
<td><?php echo $row['nama']; ?></td>
<td><?php echo $row['email']; ?></td>
<td><?php echo $row['alamat']; ?></td>
<td><?php echo ($row['status'] == 1) ? 'Sudah Verifikasi' : 'Belum Verified'; ?></td>
<td><?php echo $row['id_pengajian']; ?></td><td>
    <a onclick="return confirm('Apa anda yakin?)" href="hapus.php?id=<?=$row['id_jamaah']; ?>"
    class="badge badge-danger">Hapus</a>
</td>
</tr>
<?php $no++; endwhile; ?>
</table>
</div>
</div>
</div>
</main>

<footer class="py-4 bg-light mt-auto">
<div class="container-fluid">
<div class="d-flex align-items-center justify-content-between small">

```

```
<div class="text-muted">Copyright &copy; Rivan Ramdani</div>
<div>
<a href="#"></a>
&middot;
<a href="#"></a>
</div>
</div>
</div>
</footer>
</div>
<?php require '../templates/footer.php'; ?>
```

Hapus.php

```
<?php
require '../function/koneksi.php';

session_start();

$id = $_GET['id'];

$query = mysqli_query($koneksi, "DELETE FROM jamaah WHERE id = '$id'");

$_SESSION['notif-sukses'] = 'Data berhasil dihapus';

header('Location: index.php');

?>
```

Source Code Subscribe

Kirim_email.php

```
<?php
    session_start();

    require '../function/koneksi.php';

    $id = $_POST['id'];

    $query = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM subscribe WHERE status = 1");

    use PHPMailer\PHPMailer\PHPMailer;
```

```

use PHPMailer\PHPMailer\Exception;
require '../assets/vendor/autoload.php';
$mail = new PHPMailer(true);
$mail->SMTPDebug = 0;
$mail->isSMTP();
$mail->Host = 'smtp.gmail.com';
$mail->SMTPAuth = true;
//ganti dengan email dan password yang akan di gunakan sebagai email pengirim
$mail->Username = 'ngopiterus07@gmail.com';
$mail->Password = 'akucakep123';
$mail->SMTPSecure = 'ssl';
$mail->Port = 465;
//ganti dengan email dan nama kamu
$mail->setFrom('ngopiterus07@gmail.com', 'Mesjid Agung Majalaya');
while($row = mysqli_fetch_assoc($query)){
    $mail->addCC($row['email']);
}
$mail->isHTML(true);
$mail->Subject = $_POST['subject'];
$mail->Body = $_POST['isi_email'];
$mail->send();
$_SESSION['notif-sukses'] = "Email berhasil dikirim";
header('Location: index.php');

?>

```

Email.php

```

<?php
session_start();
if(!isset($_SESSION['user'])){
header('Location: login.php');
}
require '../function/koneksi.php';

```

```

require '../templates/header.php';
require '../templates/sidebar.php';
$subscribe = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM subscribe");
?>
<div id="layoutSidenav_content">
<main>
<div class="container-fluid">
<h1 class="mt-4">Kirim Email</h1>
<ol class="breadcrumb mb-4">
<li class="breadcrumb-item"><a href="index.html">Dashboard</a></li>
<li class="breadcrumb-item"><a href="jadwal-pengajian">Dafta Subscribe</a></li>
<li class="breadcrumb-item active">Kirim Email</li>
</ol>
<div class="card mb-4">
<div class="card-body">
<form action="kirim_email.php" method="post">
<div class="form-group">
<label>Email</label>
<input type="text" class="form-control" name="" readonly
value="<?php while($row = mysqli_fetch_assoc($subscribe)){
echo $row['email'].', ' ;
}
?>">
</div>
<div class="form-group">
<label>Subject</label>
<input type="text" name="subject" class="form-control">
</div>
<div class="form-group">
<label>Isi Email</label>
<textarea name="isi_email" class="form-control" rows="8"></textarea>

```

```

</div>

<button type="submit" name="submit" class="btn btn-primary btn-sm">Kirim</button>

    </form>

</div>

</div>

</div>

</main>

<footer class="py-4 bg-light mt-auto">

    <div class="container-fluid">

        <div class="d-flex align-items-center justify-content-between small">

            <div class="text-muted">Copyright &copy; Rivan Ramdani</div>

            <div>

                <a href="#"></a>

                &middot;

                <a href="#"></a>

            </div>

        </div>

    </div>

</div>

</div>

</div>

<?php require '../templates/footer.php'; ?>

```

Hapus.php

```

<?php
require '../function/koneksi.php';

session_start();

$id = $_GET['id'];

$query = mysqli_query($koneksi, "DELETE FROM subscribe WHERE id = '$id'");

$_SESSION['notif-sukses'] = 'Data berhasil dihapus';

header('Location: index.php');

```

```
?>
```

Index.php

```
<?php
session_start();
if(!isset($_SESSION['user'])){
header('Location: login.php');
}
require '../function/koneksi.php';
require '../templates/header.php';
require '../templates/sidebar.php';
?>

<div id="layoutSidenav_content">
    <main>
        <div class="container-fluid">
            <h1 class="mt-4">Daftar Subscribe</h1>
            <ol class="breadcrumb mb-4">
                <li class="breadcrumb-item"><a href="<?php echo base_url;
?>panitia/dashboard.php">Dashboard</a></li>
                <li class="breadcrumb-item active">Daftar Subscribe</li>
            </ol>
            <div class="card mb-4">
                <div class="card-body">
                    <?php if(isset($_SESSION['notif-sukses'])) : ?>
                        <div class="alert alert-success">
                            <?php echo $_SESSION['notif-sukses']; ?>
                        </div>
                        <?php unset($_SESSION['notif-sukses']); ?>
                    <?php endif; ?>
                </div>
            </div>
        </div>
    </main>
</div>
```

```

<div class="mb-3">
    <form class="d-none d-md-inline-block form-inline ml-auto mr-0 mr-md-3 my-2
my-md-0" method="get">
        <div class="input-group">
            <input class="form-control form-control-sm" type="text" name="cari"
placeholder="Search for..." aria-label="Search" aria-describedby="basic-addon2" />
            <div class="input-group-append">
                <button class="btn btn-primary btn-sm" type="submit"><i class="fas fa-
search"></i></button>
            </div>
        </div>
    </form>
    <a href="email.php" class="btn btn-primary btn-sm float-right">Kirim Email</a>
</div>
<table class="table table-bordered" border="1" cellpadding="2">
    <tr>
        <th>Email</th>
        <th>Status</th>
        <th>Aksi</th>
    </tr>
<?php
    if(isset($_GET['cari'])){
        $sql = "SELECT * FROM subscribe WHERE email LIKE'%%$_GET[cari]%%'";
    }else{
        $sql = "SELECT * FROM subscribe";
    }
    $query = mysqli_query($koneksi, $sql);
    ?>
    <?php if(mysqli_num_rows($query) == 0) : ?>
    <td>Tidak ada pengajian</td>
    <?php endif; ?>

```

```

<?php while($row = mysqli_fetch_assoc($query)) : ?>

<tr>

<td><?php echo $row['email']; ?></td>

<td><?php echo ($row['status'] == 1) ? 'Sudah Verifikasi' : 'Belum Verified';?></td>

<td>

<a onclick="return confirm('Apa anda yakin?)" href="hapus.php?id=?= $row['id']; ?>"
class="badge badge-danger">Hapus</a>

</td>

</tr>

<?php endwhile; ?>

</table>

</div>

</div>

</div>

</main>

<footer class="py-4 bg-light mt-auto">

<div class="container-fluid">

<div class="d-flex align-items-center justify-content-between small">

<div class="text-muted">Copyright &copy;Rivan Ramdani</div>

<div>

<a href="#"></a>

&middot;

<a href="#"></a>

</div>

</div>

</div>

</div>

</div>

</div>

<?php require '../templates/footer.php'; ?>

```


Source Code Panitia

Register.php

```
<?php
require_once '../function/koneksi.php';
$error = "";
if(isset($_POST['submit'])){
    $nama = $_POST['nama'];
    $email = $_POST['email'];
    $no_wa = $_POST['no_wa'];
    $password = $_POST['password'];
    $re_password = $_POST['re_password'];

    if(!empty(trim($email)) && !empty(trim($password)) && !empty(trim($re_password)) ){
        $query_read = "SELECT * FROM panitia WHERE email='$email'";
        $result_read = mysqli_query($koneksi, $query_read);
        if($user = mysqli_num_rows($result_read) == 0){
            if($password == $re_password){
                $password = password_hash($password, PASSWORD_DEFAULT);
                $token=hash('sha256', md5(date('Y-m-d')));
                $query_insert = "INSERT INTO panitia(nama, email, no_wa, password, token, status)
                VALUES('$nama', '$email', '$no_wa', '$password', '$token', '0')";

                if($result_insert = mysqli_query($koneksi, $query_insert)){require_once 'mail.php';
                    header('Location: verifikasi.php');}
                }else{
                    $error = 'Password tidak sama';
                }
            }else{
                $error = 'email Sudah ada';
            }
        }else{
            $error = 'Data tidak boleh kosong'; }
    }
}
```

```

?>
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge" />
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1, shrink-to-fit=no" />
    <meta name="description" content="" />
    <meta name="author" content="" />
    <title>Register Panitia</title>
    <link href="../assets/css/styles.css" rel="stylesheet" />
    <script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.1.1/dist/js/bootstrap.min.js"
crossorigin="anonymous"></script>

  </head>
  <body class="bg-primary">
    <div id="layoutAuthentication">
      <div id="layoutAuthentication_content">
        <main>
          <div class="container">
            <div class="row justify-content-center">
              <div class="col-lg-5">
                <div class="card shadow-lg border-0 rounded-lg mt-5">
                  <div class="card-header"><h3 class="text-center font-weight-light my-4">Register</h3></div>
                  <div class="card-body">
                    <?php if($error != "") : ?>
                  <div class="alert alert-danger">
                    <?php echo $error; ?>
                  </div>
                <?php endif; ?>

                  <form action="" method="post">
                    <div class="form-group"><label class="small mb-1" for="nama">Nama</label><input
class="form-control py-4" name="nama" id="nama" type="text" placeholder="Masukkan Nama"
/></div>

```

```

<div class="form-group"><label class="small mb-1"
for="inputEmailAddress">Email</label><input class="form-control py-4" name="email"
id="inputEmailAddress" type="email" placeholder="Masukkan email" /></div>

<div class="form-group"><label class="small mb-1" for="no_wa">No Wa</label><input
class="form-control py-4" name="no_wa" id="no_wa" type="text" placeholder="Masukkan No
WA" /></div>

<div class="form-group"><label class="small mb-1" for="inputPassword">Password</label><input
class="form-control py-4" name="password" id="inputPassword" type="password"
placeholder="Masukkan Password" /></div>

<div class="form-group"><label class="small mb-1" for="re_password">Ulangi
Password</label><input class="form-control py-4" name="re_password" id="re_password"
type="password" placeholder="Masukkan Password" /></div>

<div class="form-group d-flex align-items-center justify-content-between mt-4 mb-0"><button
type="submit" name="submit" class="btn btn-primary">Register</button></div>

</form>
</div>
<div class="card-footer text-center">
<div class="small">Sudah punya akun? <a href="login.php">Login disini!</a></div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</main>
</div>
<div id="layoutAuthentication_footer">
<footer class="py-4 bg-light mt-auto">
<div class="container-fluid">
<div class="d-flex align-items-center justify-content-between small">
<div class="text-muted">Copyright &copy; Rivan Ramdani</div>
<div>
<a href="#"></a>
&middot;

```

```

        <a href="#"></a>
    </div>
</div>
</div>
</footer>
</div>
</div>
</body>
</html>

```

Mail.php

```

<?php
use PHPMailer\PHPMailer\PHPMailer;
use PHPMailer\PHPMailer\Exception;
require_once '../assets/vendor/autoload.php';
$mail = new PHPMailer(true);
$mail->SMTPDebug = 0;
$mail->isSMTP();
$mail->Host = 'smtp.gmail.com';
$mail->SMTPAuth = true;
    //ganti dengan email dan password yang akan di gunakan sebagai email pengirim
$mail->Username = 'ngopiterus07@gmail.com';
$mail->Password = 'akucakep123';
$mail->SMTPSecure = 'ssl';
$mail->Port = 465;
    //ganti dengan email dan nama kamu
    $mail->setFrom('ngopiterus07@gmail.com', 'Mesjid Agung Majalaya');

$mail->addAddress($_POST['email'], $_POST['nama']);
$mail->isHTML(true);
$mail->Subject = "Aktivasi pendaftaran Panitia";
$mail->Body = "Selamat, anda berhasil membuat akun. Untuk mengaktifkan akun anda silahkan
klik link dibawah ini .<br>
<a href='http://localhost/jadwal-pengajian/panitia/aktivasi.php?t=".$token."'>http://localhost/jadwal-

```

```

pengajian/panitia/aktivasi.php?t=".$token."</a> ";
$mail->send();

```

Aktivasi.php

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
<title>Aktivasi</title>
</head>
<body>
<div class="container" align="center"><br>
<?php
require_once '../function/koneksi.php';
$token=$_GET['t'];
$sql_cek=mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM panitia WHERE token='".$token.'" and
status='0'");
$jml_data=mysqli_num_rows($sql_cek);
if ($jml_data>0) {
//update data users aktif
mysqli_query($koneksi, "UPDATE panitia SET status='1' WHERE token='".$token.'" and
status='0'");
echo '<div class="alert alert-success">
Akun anda sudah aktif, silahkan <a href="login.php">Login</a>
</div>';
}else{
//data tidak di temukan
echo '<div class="alert alert-warning">
Invalid Token!
</div>';
}
?>
</div>
</body>
</html>

```

Register.php

```
DOCTYPE html>
<html>
<head>
<title>Verifikasi Email</title>
</head>
<body>
<h1>Registrasi berhasil, silahkan cek email anda untuk verifikasi</h1>
</body>
</html>
```