

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Monitoring Kegiatan Keagamaan

Monitoring kegiatan keagamaan ialah pemantauan segala bentuk kegiatan yang berhubungan dengan nilai-nilai agama yang dijadikan sebagai rutinitas dalam kehidupan sehari-hari dan dijadikan pedoman dalam menjalin hubungan kepada Allah SWT. dan hubungan kepada umat manusia lainnya. Kegiatan keagamaan sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena dengan kegiatan keagamaan akan dapat menambah keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT. Selain itu dengan kegiatan keagamaan, kita dapat menyatu kepada masyarakat, berbangsa dan bernegara.

Monitoring kegiatan keagamaan yang ada di MI Nurrohmah Bina Insani memiliki dua jenis monitoring yaitu monitoring kegiatan harian dan monitoring mengaji atau hafalan. Monitoring kegiatan harian berisikan tentang kegiatan-kegiatan positif yang dilakukan oleh siswa di rumah maupun di sekolah. Monitoring mengaji atau hafalan berisikan tentang hafalan dan membaca Al-Qur'an atau Yanbu'a (metode baca tulis dan menghafal Al-Qur'an dengan cepat, tepat dan lancar), hafalan doa sehari-hari, hafalan *mahfudzot* (peribahasa bahasa arab), dan hafalan hadis.

2.2 Sistem Informasi

Menurut Kristanto (2003), sistem informasi terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer, serta sumber daya manusia yang bertugas mengolah data menggunakan kedua jenis perangkat tersebut. Tujuan dari sistem informasi ini adalah untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan manajemen dalam proses pengambilan keputusan dan operasional perusahaan. Sistem informasi ini terdiri dari kombinasi antara sumber daya manusia, teknologi informasi, dan prosedur-prosedur yang telah diorganisir.

2.3 Sistem Monitoring

Sistem monitoring adalah sebuah proses pengumpulan dan pemantau tentang cakupan sesuatu informasi yang didapatkan untuk mengontrol secara rutin mengenai kegiatan atau program dan dilakukan sebagai sesuatu pembenahan suatu kegiatan atau program. Sistem monitoring juga didukung oleh sistem informasi sebagai pendukung kegiatan atau program dalam bentuk laporan-laporan. Sistem monitoring perkembangan anak merupakan sistem berbasis web untuk mengontrol dan sebagai tolak ukur atas perkembangan anak saat berada di sekolah. Seluruh data yang disimpan di sistem monitoring terdapat oleh orang tua untuk melakukan evaluasi perkembangan anak saat di rumah (Tiara & Syukron, 2019).

2.4 Laravel

Laravel merupakan sebuah framework PHP yang didesain untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan menekankan pada kesederhanaan dan fleksibilitas pada desainya (Luthfi, 2017).

Laravel terdiri dari beberapa folder diantaranya sebagai berikut :

1. Folder App

Folder app berisi kode-kode inti dari aplikasi seperti Model, *Controller*, *Commands*, *Listener*, *Events*, dan lain lain. Hampir semua *class* dari aplikasi berada di folder ini.

2. Folder Bootstrap

Folder bootstrap berisi file app.php yang dimana akan dipakai oleh Laravel untuk *boot* setiap kali dijalankan.

3. Folder Config

Folder config berisi semua file konfigurasi aplikasi.

4. Folder Database

Folder database berisi *database migrations*, *model factories*, dan *seeds*. Folder ini akan bertanggung jawab dengan pembuatan dan pengisian tabel-tabel *database*.

5. Folder Public

Folder *public* memiliki file index.php yaitu entry point dari semua *requests* yang masuk/diterima ke aplikasi. Folder ini juga tempat menampung gambar, *Javascript*, dan *CSS*.

6. Folder Resource

Folder *resources* berisi semua route yang disediakan aplikasi. Folder ini adalah tempat dimana kita memberikan koleksi definisi route aplikasi.

7. Folder Routes

Folder ini berisi definisi-definisi rute aplikasi. Rute menghubungkan URL dengan *controller* atau *closure* yang akan menangani permintaan pengguna.

8. Folder Storage

Folder *storage* berfungsi menyimpan file-file yang dihasilkan oleh *framework* atau aplikasi.

9. Folder Tests

Folder ini digunakan untuk menulis pengujian aplikasi.

10. Folder Vendor

Folder ini adalah tempat di mana *Composer* menyimpan semua dependensi proyek, termasuk Laravel itu sendiri dan paket-paket lain yang digunakan.

2.5 Web Responsif

Desain web responsif adalah salah satu teknik yang dapat membuat proses perancangan aplikasi dan situsweb untuk berbagai jenis perangkat menjadi lebih mudah. Hal ini dikarenakan bahwa dengan menggunakan desain web responsif, perancangan dimungkinkan untuk dapat menerapkan solusi bagi berbagai resolusi layar, dan rasio aspek pada banyak jenis perangkat. Desain web responsif memiliki kemampuan untuk mengelola aset media dengan efektif. Hal ini memberikan keunggulan untuk dapat diterapkannya ke dalam perancangan situs web sehingga situs dapat diakses melalui *smartphone*, *tablet*, desktop tanpa memperlihatkan perbedaan yang terlalu besar dalam hal penggunaan (Alatas, 2014:5).

2.6 Bootstrap

Bootstrap adalah *framework* atau *tools* yang digunakan untuk membuat aplikasi web ataupun situs web responsif secara cepat, mudah, dan gratis. *Bootstrap* terdiri dari CSS dan HTML untuk menghasilkan *grid*, *layout*, *typography*, *table*, *form*, *navigation*, dan lain-lain (Wahyudi dkk, 2017).

2.7 Unified Modeling Language (UML)

UML adalah bahasa pemodelan visual yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak untuk memvisualisasikan dan mendefinisikan berbagai aspek sistem perangkat lunak yang akan dibangun. UML menggunakan notasi grafis untuk merepresentasikan elemen-elemen dalam sistem dan hubungan antara elemen tersebut, sehingga memungkinkan pengembang perangkat lunak untuk memahami dan memodelkan sistem secara terstruktur dan berkomunikasi dengan stakeholder lainnya secara efektif. UML juga merupakan standar industri yang banyak digunakan oleh pengembang perangkat lunak di seluruh dunia. Pada umumnya UML yang digunakan ialah *activity diagram* dan *use case diagram*.

2.8 System Usability Scale

System Usability Scale (SUS) merupakan sebuah kuesioner dengan acuan *standard usability questionnaires* yang dapat digunakan untuk mengukur kepuasan dari penggunaan dan dapat digunakan secara cepat dan terpercaya. Menurut Sauro (2011) dan Kortum & Miller (2009) menjelaskan bahwa *System Usability Scale* (SUS) banyak digunakan sebagai tools untuk mengukur *usability* secara efektif pada berbagai produk serta aplikasi. Menurut Ependi et al (2019) menjelaskan bahwa kuesioner SUS memiliki keunggulan berupa skala pengujian yang mudah dimengerti oleh responden, dapat dilakukan dengan jumlah sampel yang relatif kecil tetapi tetap dapat memberikan hasil yang dapat diandalkan, dapat dilakukan

secara efektif karena dapat membedakan antara perangkat lunak yang mampu digunakan ataupun tidak, serta melibatkan *end user*.