

PROPOSAL SKRIPSI

**IMPLEMENTASI SISTEM PEMBELAJARAN
KITAB PENGURUSAN JENAZAH BERBASIS
WEB MENGGUNAKAN METODE FUZZY AHP
DENGAN PENENTUAN RENCANA
PEMBELAJARAN ADAPTIF (STUDI KASUS:
PONDOK PESANTREN AL AWWABIN
BEDAHAN)**



CHURUL AIN YAHYA

211011400356

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PAMULANG
TANGERANG SELATAN
2024/2025**

ABSTRACT

ABSTRAK

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini yang berjudul **“IMPLEMENTASI SISTEM PEMBELAJARAN KITAB PENGURUSAN JENAZAH BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE FUZZY AHP DENGAN PENENTUAN RENCANA PEMBELAJARAN ADAPTIF (STUDI KASUS: PONDOK PESANTREN AL AWWABIN BEDAHAN)”**.

Pembuatan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada program studi Teknik Informatika di Universitas Pamulang.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. **Allah SWT** yang telah memberikan begitu banyak nikmat dan karunia diantaranya iman dan Islam serta sehat dan umur panjang sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak **Dr. Pranoto, S.E., M.M.**, selaku Ketua Yayasan Sasmita Jaya.
3. Bapak **Dr. E. Nurzaman A.M., MM., M.Si.**, umur selaku Rektor Universitas Pamulang.
4. Bapak **Yan Mitha Djaksana, S.Kom., M.Kom.**, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Pamulang.
5. Bapak **Dr. Ahmad Musyafa, S.Kom., M.Kom** selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang.
6. Kedua **Orang Tua** yang telah memberikan doa, kasih sayang, dukungan dan memotivasi dalam kehidupan penulis.
7. Seluruh **Bapak/Ibu Dosen** yang telah memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan di Universitas Pamulang.
8. Para **Kerabat** dan **Sahabat** yang telah memberikan dukungan moril dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Sosok yang tidak bisa sebutkan namanya, terima kasih telah memberikan luka yang sangat dalam saat proses penyusunan skripsi, yang sekarang menjadi pengingat untuk penulis dan dengan itu penulis membuktikan secara elegant dan akan terus bahagia.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Aamiin. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca, penulis sangat mengharapkan kritik dan sarannya demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga

skripsi ini dapat bermanfaat, baik bagi penulis pada khususnya maupun bagi umum yang memerlukannya.

Tangerang Selatan, Oktober 2024

Churul Ain Yahya

DAFTAR ISI

<i>ABSTRACT</i>	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Batasan Penelitian	3
1.5. Tujuan Penelitian.....	3
1.6. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Penelitian Terkait.....	5
2.2. Landasan Teori	5
2.2.1. Pengertian Bahasa Pemrograman <i>PHP</i>	6
2.2.2. Pengertian <i>XAMPP</i>	6
2.2.3. Pengertian <i>MySQL</i>	6
2.2.4. Pengertian <i>HTML</i>	6
2.2.5. Pengertian <i>CSS</i>	7
2.2.6. Pengertian Metode <i>Fuzzy Analytical Hierarchy Process (FAHP)</i>	7
2.2.7. Perangkat Lunak Pendukung.....	7
2.3. Kerangka Pemikiran	8
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	9
3.1. Analisa Kebutuhan	9
3.2. Metode Penelitian.....	9
3.2.1. Metode <i>Fuzzy Analytical Hierarchy Process (FAHP)</i>	9
3.2.2. Teknik Pengumpulan Data	10
3.3. Perancangan Penelitian.....	10
3.4. Metode Analisa.....	11

3.5. Jadwal dan Biaya.....	12
3.5.1. Jadwal.....	12
3.5.2. Biaya	12
DAFTAR PUSTAKA	13
LAMPIRAN.....	14

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Pemikiran	8
Gambar 3. 2 Perancangan Penelitian	10

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 2 Jadwal.....	12
Tabel 3. 3 Biaya.....	12

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Persetujuan Judul	14
--	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pesantren merupakan lembaga agama paling tua di Indonesia yang mengajarkan pendidikan mendalam agama Islam dengan tinggal di asrama. Pesantren diartikan sebagai lembaga pendidikan tradisional, yang di mana seluruh santrinya hidup bersama serta di bimbing oleh guru yang biasa dikenal dengan sebutan Kiai untuk menuntut ilmu. Di lingkungan santri terdapat masjid untuk mereka beribadah, asrama untuk mereka tinggal, ruang belajar untuk mereka belajar, dan kegiatan-kegiatan keagamaan lainnya.

Di dunia yang berteknologi maju saat ini, *smartphone* dan *tablet* dapat digunakan untuk lebih dari sekedar media komunikasi, baik positif maupun negatif. Sebab, pesantren perlu bertindak tepat dan cepat untuk merangkul modernitas. Tidak boleh pesantren teralihkan dalam mengatasi potensi bahayanya teknologi, seperti membuka konten negatif. Maka pesantren harus berpikir positif tentang hal ini dan harus dapat mengendalikan pengaruh dari keberadaan teknologi tersebut. Ketika siswa terisolasi dari dunia teknologi, seiring waktu mereka justru menjadi kurang pengetahuan dalam dunia teknologi, dan hanya menjadi pendukung teknologi tanpa pengetahuan yang cukup tentang kelemahannya.

Dengan merancang sebuah aplikasi *website* yang dapat dipakai untuk membantu para pengurus pesantren serta masyarakat untuk mempermudah dalam mempelajari serta membaca kitab merupakan salah satu pemanfaatan teknologi yang dapat kita lakukan dalam pesantren. Kitab pedoman pengurusan jenazah adalah kitab yang berisikan tuntunan-tuntunan atau tata cara dalam pengurusan jenazah. Kitab tersebut dikarang oleh Almaghfurlah Abuya KH. Abdurrahman Nawi yang merupakan penggagas pondok pesantren Al-Awwabin Bedahan. Banyak

di kalangan masyarakat yang tidak mengetahui tata cara pengurusan jenazah, sehingga banyak di antaranya meminta tolong kepada orang yang mengerti akan hal mengurus jenazah. Padahal, lebih baik yang mengurus jenazah itu dari pihak keluarga. Setelah dilakukannya wawancara dengan pihak pondok pesantren jika permasalahan penggunaan buku cetak dalam pedoman ini bisa dibilang kurang efektif karena buku akan rentan akan kerusakan dan juga akan lebih mudah hilang jika pengurus pondok maupun masyarakat kurang teliti dalam menyimpan kitab tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian yang diambil pada penelitian ini adalah **“IMPLEMENTASI SISTEM PEMBELAJARAN KITAB PENGURUSAN JENAZAH BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE FUZZY AHP DENGAN PENENTUAN RENCANA PEMBELAJARAN ADAPTIF (STUDI KASUS: PONDOK PESANTREN AL AWWABIN BEDAHAN)”**. Diharapkan dari pembuatan pembelajaran pengurus jenazah untuk mempermudah pengurus pondok dan masyarakat yang tidak mengetahui akan hal tersebut dalam mengikuti perkembangan teknologi.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Santri merasa kesulitan dalam melakukan pengurusan jenazah secara mandiri karena minimnya pengetahuan atau pemahaman tentang tata cara pengurusan jenazah yang benar sesuai dengan pedoman agama.
2. Buku cetak sebagai pedoman pengurusan jenazah rentan rusak atau hilang, sehingga akses terhadap panduan tersebut menjadi terbatas.
3. Keterbatasan akses ke sumber daya belajar yang modern dan efektif, terutama yang berbasis teknologi, di lingkungan pesantren.
4. Belum adanya *platform* digital di pesantren yang memfasilitasi pembelajaran tata cara pengurusan jenazah secara adaptif.

1.3.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah yang dihadapi adalah bagaimana menerapkan sistem pembelajaran kitab pengurusan jenazah berbasis *web* yang dapat membantu mempermudah santri dan masyarakat dalam mempelajari tata cara pengurusan jenazah dengan lebih efektif dan efisien serta bagaimana sistem ini dapat dibuat secara adaptif sesuai kebutuhan pembelajaran masing-masing santri.

1.4.Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat batasan yang telah dirinci dan difokuskan sebagai berikut:

1. Pengguna dari sistem ini adalah santri Pondok Pesantren Al Awwabin Bedahan.
2. Sistem yang dibuat hanya untuk *platform web*.
3. Sistem yang dikembangkan hanya akan fokus pada pembelajaran kitab pengurusan jenazah.

1.5.Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan santri dalam memahami dan menguasai cara pengurusan jenazah dengan menyediakan sistem pembelajaran berbasis *web* yang interaktif dan mudah diakses.
2. Mengembangkan *platform* digital yang dapat membantu santri dalam mempelajari tata cara pengurusan jenazah tanpa bergantung pada buku cetak, sehingga dapat mengurangi risiko kerusakan atau kehilangan materi.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Penulis

- a. Penulis mendapatkan pengalaman dan pengetahuan lebih dalam mengembangkan kitab pengurusan jenazah, serta penerapan konsep pembelajaran dalam pengurusan jenazah.
- b. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan dan teknologi dengan menggabungkan prinsip-prinsip pembelajaran dengan teknologi modern.
- c. Penelitian ini adalah salah satu syarat kelulusan dalam menyelesaikan program Strata 1 (S1).

2. Manfaat Bagi Santri

- a. Santri akan mendapatkan pengalaman belajar dalam pengurusan jenazah yang menarik dan interaktif melalui *web*, meningkatkan minat dan keterlibatan dalam pembelajaran.
- b. Santri akan mendapatkan akses ke materi pembelajaran pengurusan jenazah yang bermutu, berdasarkan pada sumber terpercaya yaitu Kitab Pedoman Ziarah Kubur.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terkait

Dalam menyusun proposal skripsi ini, penulis terinspirasi dan mereferensi dari penelitian-penelitian terdahulu yang masih berkaitan dengan latar belakang masalah pada proposal skripsi ini yaitu, penelitian pertama yang dilakukan oleh (Adrianto dkk., 2020) dengan judul “Aplikasi Tata Cara Pengurusan Jenazah Islam Berbasis Android”, yang memiliki tujuan untuk menghasilkan aplikasi tata cara pengurusan jenazah.

Kemudian, penelitian kedua yang ditulis oleh (Purnomo dkk., 2023) dengan judul “Pengelolaan Layanan Pemulasaran Jenazah Rsud Ratu Zalecha Berbasis Web”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Waterfall*.

Penelitian ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh (Rosiani dkk., 2021) dengan judul “Media Pembelajaran Aplikasi Tata Cara Pengurusan Jenazah Berbasis Multimedia”. Penelitian ini bertujuan untuk membantu memberikan pemahaman tersebut maka akan dilakukan pelatihan tata cara pengurusan jenazah.

2.2. Landasan Teori

Pada bagian ini akan membahas mengenai semua teori yang digunakan peneliti untuk dasar penulisan dalam mengimplementasikan aplikasi pembelajaran pengurusan jenazah berbasis web berdasarkan Kitab Pedoman Ziarah Kubur.

2.2.1. Pengertian Bahasa Pemrograman *PHP*

Menurut (Sinlae dkk., 2024), *PHP*, atau *Hypertext Preprocessor*, adalah bahasa pemrograman *server-side* yang memungkinkan *website* untuk berinteraksi dengan *database* dan menghasilkan konten dinamis. *PHP* merupakan bahasa *scripting* yang menyatu dengan *HTML* dan dijalankan pada *server side*.

2.2.2. Pengertian *XAMPP*

Menurut (Sari dkk., 2022) *XAMPP* adalah *web server open source* yang berjalan pada sistem operasi *cross-platform* (*Windows, Linux, MacOS*). Semua yang diperlukan untuk mengelola *website* tersedia di *XAMPP* seperti *Apache, MySQL/MariaDB, PHP, dan Perl*. Meski program di dalamnya lengkap, *XAMPP* tetap merupakan *web server* yang sederhana dan ringan.

2.2.3. Pengertian *MySQL*

Menurut (Ahmadar, 2021) *MySQL* adalah sebuah program *database server* yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, *multi-user*, serta menggunakan perintah standar *SQL* (*Structured Query Language*).

2.2.4. Pengertian *HTML*

Menurut (Mariko, 2019) *Hypertext Markup Language (HTML)* adalah bahasa standar yang digunakan untuk menampilkan konten pada halaman *website*. Fungsi-fungsi yang dapat dilakukan dengan *HTML* adalah:

- 1) Mengatur serta mendesain tampilan isi halaman *website*.
- 2) Membuat tabel pada halaman *website*.
- 3) Mempublikasikan halaman *website* secara *online*.
- 4) Membuat *form* yang dapat menjadi *input* serta menangani registrasi dan transaksi *via website*.
- 5) Menampilkan area gambar pada *browser*.

2.2.5. Pengertian CSS

Menurut (Rahmatika, 2020) *Cascading Style Sheets (CSS)* adalah standar teknologi pengembangan dalam pengaturan halaman *web* untuk menambahkan *style* seperti *font*, warna, jarak dan lainnya ke dokumen *web*.

2.2.6. Pengertian Metode *Fuzzy Analytical Hierarchy Process (FAHP)*

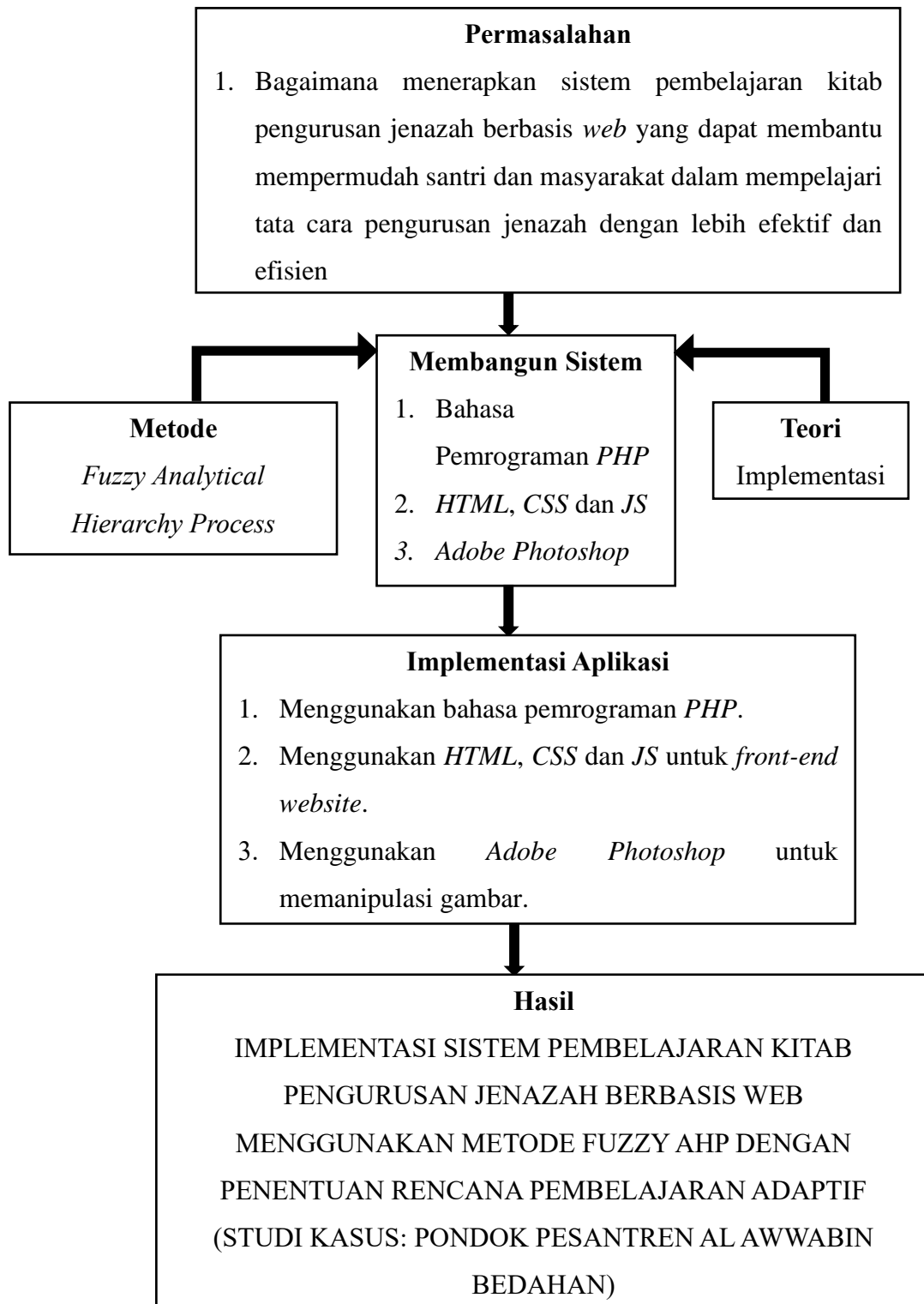
Metode *Fuzzy Analytical Hierarchy Process (FAHP)* merupakan metode pengembangan dari metode *AHP* yaitu dengan permasalahan terhadap kriteria yang memiliki sifat subjektif lebih banyak. Pembahasan dilakukan dengan perhitungan matriks perbandingan antar kriteria utama dan pembobotan dengan *FAHP* (Harahap dkk., 2022).

2.2.7. Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak pendukung untuk pembuatan aplikasi adalah komponen-komponen atau hal penting yang dibutuhkan, diantaranya adalah:

1. *Adobe Photoshop* atau biasa disebut *Photoshop*, adalah perangkat lunak *editor* citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek (Ziveria, 2020).
2. *Sublime text* adalah perangkat lunak *text editor* yang digunakan untuk membuat atau mengedit suatu aplikasi dan mempunyai fitur plugin tambahan yang dapat memudahkan programmer. *Sublime text* merupakan sebuah text editor yang elegan memiliki banyak fitur, mudah dan cukup terkenal dikalangan *develover* dan *desainer* (Hartono, 2021).
3. *Google Chrome* adalah penjelajah *web* sumber terbuka yang dikembangkan oleh perusahaan *Google* dengan menggunakan mesin *rendering WebKit*. Proyek sumber terbukanya *chrome* dinamakan dengan *Chromium* (Noviantoro, 2022)

2.3. Kerangka Pemikiran



Gambar 3. 1 Kerangka Pemikiran

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1. Analisa Kebutuhan

Dalam merancang permainan, dibutuhkan analisa kebutuhan yang akan mendukung dalam pembuatan permainan. Diantaranya yaitu kebutuhan perangkat keras dan kebutuhan perangkat lunak yang akan digunakan.

Berikut analisa kebutuhan yang digunakan:

1. Perangkat Keras (*Hardware*)
 - a. Laptop *HP 14s-dk1xxx*
 - b. Processor *AMD Athlon Silver 3050U, 2300 Mhz, 2 Core(s), 2 Logical Processor(s)*
 - c. *RAM 8 GB*
 - d. *SSD 512 GB Samsung MZVLQ512HBLU-00BH1*
2. Perangkat Lunak (*Software*)
 - a. *XAMPP*
 - b. *Adobe Photoshop*
 - c. *Sublime Text*
 - d. *Google Chrome*

3.2. Metode Penelitian

3.2.1. Metode *Fuzzy Analytical Hierarchy Process (FAHP)*

Metode penelitian yang digunakan adalah *FAHP*, penggabungan metode antara *AHP* dengan pendekatan konsep *fuzzy*. Metode *Fuzzy-AHP* dapat menutupi kekurangan metode *AHP*, yaitu ketidakpresisian dalam mengatasi *Multi criteria decision making* yang memiliki kriteria yang bersifat subjektif.

3.2.2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui beberapa tahap yaitu:

1. Studi Pustaka

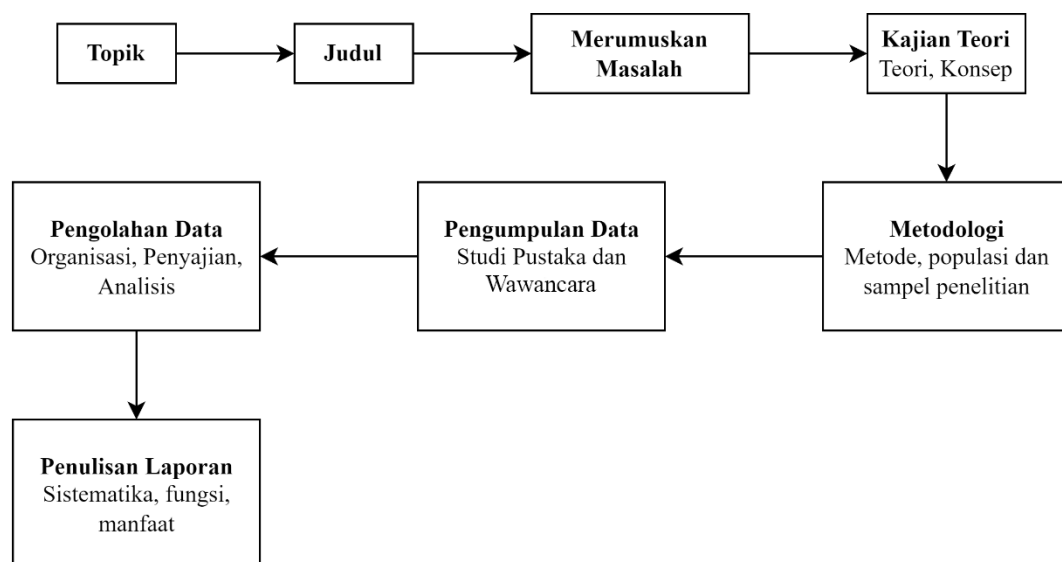
Metode pengumpulan data dengan mengumpulkan dan mempelajari buku-buku referensi dan sumber-sumber yang berkaitan dengan topik penelitian.

2. Wawancara

Metode Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mewawancarai wakil pembina Pesantren Al - Awwabin Bedahan.

3.3. Perancangan Penelitian

Pada bagian ini, akan dijelaskan mengenai perancangan penelitian yang akan digunakan untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah diuraikan sebelumnya. Perancangan penelitian ini akan mencakup langkah-langkah seperti, integrasi sumber-sumber terpercaya, serta tahap pengujian dan evaluasi.



Gambar 3. 2 Perancangan Penelitian

3.4. Metode Analisa

Metode untuk menganalisa data yang diperoleh, dilakukan pendekatan kualitatif. Maka peneliti melakukan analisa data untuk mengidentifikasi kebutuhan, merancang sistem, mengimplementasikan sistem pada objek yang diteliti. Dalam tahap analisis data ini, dilakukan tahap–tahap sebagai berikut:

a) Pengelompokan data

Data yang diperoleh selama proses penelitian kemudian dianalisis sesuai dengan jenis datanya, yaitu jenis data primer dan jenis data sekunder. Jenis data primer adalah data yang didapatkan langsung pada objek penelitian yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Data-data tersebut diperoleh dari wawancara dan survei atau pengamatan langsung, yang digunakan sebagai bahan acuan dalam pembuatan aplikasi. Dan yang kedua adalah jenis data sekunder yaitu data yang diperoleh dari hasil studi pustaka yang peneliti ambil dari buku, jurnal, literatur dan media internet yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

b) Analisa Kebutuhan.

Analisa kebutuhan setelah menganalisis data dan mengelompokkannya berdasarkan jenis datanya maka tahap selanjutnya adalah melakukan analisis kebutuhan data. Analisa kebutuhan tersebut meliputi:

1. Kebutuhan informasi. Kebutuhan informasi mencakup semua informasi yang dibutuhkan.
2. Kebutuhan perangkat keras. Untuk kebutuhan perangkat keras, peneliti menggunakan perangkat keras yang sudah dimiliki oleh peneliti sendiri.
3. Kebutuhan perangkat lunak. Kebutuhan perangkat lunak disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan kebutuhan dari pembuatan aplikasi nantinya.

c) Perancangan

Setelah tahap analisa selesai lalu tahap selanjutnya adalah melakukan perancangan sistem sesuai yang di buat oleh peneliti.

3.5. Jadwal dan Biaya

3.5.1. Jadwal

Tabel 3. 1 Jadwal

No.	Keterangan	Tahun 2024/2025									
		Agu	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	
1	Pengajuan Judul										
2	Perancangan Draft Proposal										
3	Submit Proposal Pra Ujian Akhir Prodi										
4	Pengumpulan Data										
5	Penambahan Rancangan Draft Proposal										
6	Analisis Data										
7	Sidang Proposal										
8	Bimbingan Tugas Akhir										
9	Finalisasi Tugas Akhir										
10	Submit Tugas Akhir										
11	Sidang Tugas Akhir										
12	Revisi Tugas Akhir										

3.5.2. Biaya

Tabel 3. 2 Biaya

No.	Kegiatan	Volume	Satuan	Unit Cost	Jumlah
1	Daftar Seminar Proposal	1	Unit	Rp 100.000,00	Rp 100.000,00
2	Kertas A4 80 gram	2	Rim	Rp 55.000,00	Rp 110.000,00
3	Tinta Printer CMYK Canon	4	Unit	Rp 150.000,00	Rp 600.000,00
4	Keping CD	2	Unit	Rp 30.000,00	Rp 60.000,00
Total					Rp 870.000,00

DAFTAR PUSTAKA

- Adrianto, S., Linarta, A., & Erwin, M. (2020). APLIKASI TATA CARA PENGURUSAN JENAZAH ISLAM BERBASIS ANDROID. *Jurnal Informatika, Manajemen dan Komputer*, 12(2).
- Ahmadar, M. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA RAHAYU PHOTO COPY DENGAN DATABASE MySQL. *Dharmakarya*, 10(4), 284. <https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v10i4.35873>
- Harahap, A. R., Simbolon, N. H. M., Agata, R. A., & Sunarsih, S. (2022). Metode Fuzzy AHP (Analytical Hierarchy Process) untuk Pemilihan Metode Pembelajaran Demi Menunjang Pembelajaran Matematika. *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*, 5(1), 9–17. <https://doi.org/10.24246/juses.v5i1p9-17>
- Hartono, R. (2021). *DEVELOPMENT CENTER (CDC) UNIVERSITAS TEKNOLOGI SUMBAWA BERBASIS WEB*. 2(2).
- Mariko, S. (2019). APLIKASI WEBSITE BERBASIS HTML DAN JAVASCRIPT UNTUK MENYELESAIKAN FUNGSI INTEGRAL PADA MATA KULIAH KALKULUS. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 80–91. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.22280>
- Noviantoro, A. (2022). 88-103+Agung+Noviantoro,+Amelia+Belinda+Silviana,+Risma+Rahmalia+Fitriani,+Hanum+Putri+Permatasari.
- Purnomo, I. I., Rahman, F. Y., Setiawan, A., & Karyadiputra, E. (2023). *PENGELOLAAN LAYANAN PEMULASARAN JENAZAH RSUD RATU ZALECHA BERBASIS WEB*.
- Rahmatika, A. K. (2020). *Pengembangan Sistem Pembelajaran HTML dan CSS dengan Konsep Gamification berbasis Web* (Vol. 4, Nomor 8). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Rosiani, U. D., Astiningrum, M., Rahutomo, F., Prasetyo, G. B., Pramitarini, Y., Informasi, J. T., & Malang, P. N. (2021). Media Pembelajaran Aplikasi Tata Cara Pengurusan Jenazah Berbasis Multimedia. Dalam *Jurnal Pengabdian Polinema Kepada Masyarakat (JPPKM)* (Vol. 8, Nomor 2).
- Sari, I. P., Syahputra, A., Zaky, N., Sibuea, R. U., & Zakhir, Z. (2022). *Perancangan Sistem Aplikasi Penjualan dan Layanan Jasa Laundry Sepatu Berbasis Website*.
- Sinlae, F., Maulana, I., Setiyansyah, F., & Ihsan, M. (2024). *Pengenalan Pemrograman Web: Pembuatan Aplikasi Web Sederhana Dengan PHP dan MYSQL*. <https://doi.org/10.38035/jsmd.v2i2>
- Ziveria, M. (2020). *Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Perangkat Adobe Photoshop Untuk Manipulasi Foto Bagi Tim Teknologi Informasi YPU*.

LAMPIRAN



**YAYASAN SASMITA JAYA
UNIVERSITAS PAMULANG
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**



Jl. Raya Puspipetek No. 46 Buaran Serpong Tangerang Selatan Banten - Telp. (021) 7412566 Fax. (021) 7412491

PERSETUJUAN JUDUL TUGAS AKHIR

Nomor : SKR/20241/2024/93172418738

NIM : 211011400356
Nama : Churul Ain Yahya
Semester : 7 (Tujuh)
Bentuk Tugas Akhir : Skripsi
Bidang Skripsi : Aplikasi Website
Metode / Algoritma : FUZZY AHP

Telah mengajukan Tugas Akhir dengan Judul :

**"IMPLEMENTASI SISTEM PEMBELAJARAN KITAB PENGURUSAN JENAZAH
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE FUZZY AHP DENGAN PENENTUAN
RENCANA PEMBELAJARAN ADAPTIF (STUDI KASUS: PONDOK PESANTREN AL
AWWABIN BEDAHAN)"**

Judul Tugas Akhir ini telah divalidasi serta disetujui oleh Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang.



Disetujui secara elektronik:

Tempat : Tangerang Selatan
Tanggal : 15 Agustus 2024
Waktu : 07:24:11
Validator : 63414



Catatan untuk dosen penguji seminar proposal:

Guna mendukung percepatan kelulusan mahasiswa, disarankan untuk tidak mengubah judul yang telah disetujui oleh Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang secara keseluruhan.

Dokumen ini digenerate secara elektronik melalui website FTI Universitas Pamulang - <https://ftiunpam.com/> - [15-08-2024 07:24:11]

Lampiran 1 Bukti Persetujuan Judul