



PROPOSAL PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA BIDANG KEGIATAN PKM

MUTABA'AH YAUMIYYAH

Diusulkan oleh:

Herdi Gumilang Jati	2003727	2022
Muhammad Bahrul Ulum	2003691	2022
Salwa Iqlima KVG	2000680	2022
Rerinda Fiktianti	2006072	2022

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER

FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2022

LEMBAR PEMBAGIAN Pengerjaan

Kelompok : 6
Nama Sistem : Mutaba'ah Yaumiyyah

No	Nama	Penjelasan Jobdesk	No Gambar
1.	Salwa Iqlima KVG	Merancang halaman utama (<i>front end</i>)	3.9 – 3.16
2.	Muhammad Bahrul Ulum	Merancang halaman <i>sign up & sign in</i>	3.17 – 3.22
3.	Herdy Gumilang Jati	Merancang <i>back end</i>	3.23 – 3.32
4.	Rerinda Fiktianti	Merancang <i>back end</i>	3.23 – 3.32
Secara keseluruhan kita saling membantu melengkapi satu sama lainnya			

DAFTAR ISI

LEMBAR PEMBAGIAN Pengerjaan	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	1
1.3. Tujuan	2
1.4. Manfaat	2
1.5. Luaran	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1. Website	3
2.2. HTML	3
2.3. PHP	4
2.4. My SQL	5
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	6
3.1. Pengumpulan Konten Sistem.....	6
3.2. Rekayasa Keteknikan (Use Case, ERD)	8
3.4. Penjelasan Sistem.....	11
BAB 4 BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN	23
4.1. Anggaran Biaya	23
4.2. Jadwal Kegiatan	23
DAFTAR PUSTAKA	24

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Konten Isi Bagian Satu	6
Gambar 3.2 Konten Isi Bagian Dua	6
Gambar 3.3 Contoh <i>Home</i>	7
Gambar 3.4 Contoh <i>Programs</i>	7
Gambar 3.5 Contoh <i>Aagym Notes</i>	7
Gambar 3.6 Contoh <i>Footer</i>	8
Gambar 3.7 Use Case Diagram Mutaba'ah Yaumiyyah	8
Gambar 3.8 ERD Mutaba'ah Yaumiyyah	10
Gambar 3.9 <i>Home</i>	11
Gambar 3.10 Kalimat Aagym-1	11
Gambar 3.11 Visi dan Misi	12
Gambar 3.12 Kalimat Aagym-2	12
Gambar 3.13 <i>Featured Program</i>	13
Gambar 3.14 Kalimat Aagym-2	13
Gambar 3.15 <i>Addresses</i>	14
Gambar 3.16 <i>Footer</i>	14
Gambar 3.17 Tampilan Halaman <i>Sign Up</i> Utama	15
Gambar 3.18 Tampilan Halaman <i>Sign Up</i> untuk <i>Guest</i>	15
Gambar 3.19 Tampilan Halaman <i>Sign Up</i> untuk <i>Student</i>	16
Gambar 3.20 Tampilan Halaman <i>Sign Up</i> untuk <i>Admin</i>	16
Gambar 3.21 Tampilan Halaman <i>Sign Up</i> untuk <i>Teacher</i>	17
Gambar 3.22 Tampilan Halaman <i>Login</i>	17
Gambar 3.23 Halaman <i>Dashboard Admin</i>	18
Gambar 3.24 Halaman <i>Manage Teacher Account</i>	18
Gambar 3.25 Halaman <i>Profile</i> untuk <i>Teacher</i>	19
Gambar 3.26 Halaman <i>To do List</i> untuk <i>Teacher</i>	19
Gambar 3.27 Halaman <i>Manage class</i> pada <i>class 1</i>	20
Gambar 3.28 Halaman <i>manage class</i> pada bagian untuk <i>add task</i>	20
Gambar 3.29 Halaman <i>manage class</i> pada bagian untuk <i>edit task</i>	21
Gambar 3.30 Halaman <i>List Work</i> untuk <i>Student</i>	21
Gambar 3.31 Halaman <i>Dashboard</i> untuk <i>Guest</i>	22
Gambar 3.32 Halaman <i>View Progress</i>	22

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Keterangan <i>Use Case</i>	9
Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan PKM-PM	23
Tabel 4.2 Jadwal Kegiatan PKM-PM	23

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di seluruh dunia sangat lah cepat, hal ini menuntut semua negara termasuk Indonesia harus bisa membuat penduduknya akrab dan lihai dengan teknologi. Salah satu cara untuk merealisasikan itu semua adalah melalui dunia pendidikan, misalnya adalah perihal membiasakan para santri untuk senantiasa menggunakan aplikasi mutaba'ah yaumiyyah melalui ponselnya dengan target sasaran kami yaitu santri yang ada di pesantren Daarut Tauhid Bandung. Selain itu, sebagai sarana dakwah perihal memberikan sarana ibadah untuk masyarakat umum, kami pun memberikan akses untuk khalayak (selain santri) untuk mendaftar sebagai user di aplikasi mutaba'ah yaumiyyah.

Kata mutaba'ah berasal dari kata taba'a. Kata ini memiliki beberapa pengertian. Diantaranya, tatabba'a berarti mengikuti dan raaqaba' yang berarti mengawasi. Dengan demikian, kata Mutaba'ah berarti pengikut dan pengawas. Yang dimaksud dengan Mutaba'ah sebenarnya adalah mengikuti dan mengawasi sebuah program agar berjalan sesuai dengan yang direncanakan (Simaseda, 2016). Sedangkan yaumiyyah artinya adalah harian. Jadi jika di gabungkan mutaba'ah yaumiyah adalah pengawasan kegiatan evaluasi amal sehari-hari baik wajib maupun sunnah. Arti lainnya adalah sebagai media untuk melakukan *re-check* kualitas iman para santri atau siapapun yang berkategori *guest* di saat jauh dari pemantau, baik itu orang tua, wali, ataupun ustadz-ustadzah di pesantren.

Salah satu faktor yang harus diperhatikan dalam mutaba'ah yaumiyyah tentunya adalah konsisten dalam melaksanakan amalan-amalan yaumiyyah secara rutin dan teratur. Sebuah cara yang dapat dilakukan untuk membantu dalam mengkonsistenkan amal yaumiyyah adalah dengan melakukan pencatatan setiap harinya dan direkap setiap pekan atau setiap bulan. Perekap bertujuan untuk melihat perkembangan mutaba'ah yaumiyyah yang dilakukan secara rutin. Aplikasi mutaba'ah yaumiyyah ini di buat selain untuk mengikuti perkembangan zaman juga untuk mengurangi penggunaan kertas untuk mencatat perihal amal ibadah dengan harapan pohon yang menghasilkan kertas tidak terus-menerus di paksa untuk memproduksi kertas karena tingginya permintaan kertas.

1.2. Identifikasi Masalah

Topik masalah yang menjadi fokus kelompok kami adalah sebagai berikut:

- 1.1.1. Apa itu mutaba'ah yaumiyyah?
- 1.1.2. Bagaimana cara kerja aplikasi mutaba'ah yaumiyyah?
- 1.1.3. Apakah aplikasi mutaba'ah yaumiyyah ini akan menjadi solusi yang efektif dalam melakukan dokumentasi amalan sehari-hari santri?

1.3. Tujuan

Tujuan dari aplikasi mutaba'ah yaumiyyah yang telah kami rancang jika di kaitkan dengan SDGs nomor 4 yaitu *quality education* adalah membiasakan santri/siswa untuk kenal dekat dengan teknologi yang kaitannya dalam meningkatkan kualitas pendidikan di pesantren melalui kebiasaan para santri dalam menjalankan amalan hariannya. Hal ini didasarkan karena sekolah yang masuk ke dalam ranah yang memiliki 'pendidikan berkualitas' itu adalah yang berteman erat dengan teknologi.

1.4. Manfaat

Manfaat dari aplikasi mutaba'ah yaumiyyah yang telah kami rancang adalah sebagai bentuk penerapan teknologi dalam pencatatan amalan sehari-hari santri maupun *guest* yang mendaftar menjadi user di aplikasi ini.

1.5. Luaran

Target luaran PKM-PM kami adalah mempermudah pencatatan amalan sehari-hari baik wajib maupun sunnah. Hasil yang diharapkan melalui aplikasi mutaba'ah yaumiyyah ini adalah terorganisirnya pencatatan amalan.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Website

Website adalah lokasi pusat halaman web yang saling terhubung dan diakses dengan mengunjungi halaman rumah dari website menggunakan browser. Misalnya, URL alamat website upi adalah <https://www.upi.edu/>. Dari beranda ini, kita bisa mendapatkan akses ke salah satu halaman web yang terdapat di website ini. Website juga bisa berarti pula kumpulan halaman web yang dikelompokkan bersama dan biasanya dihubungkan bersama dalam berbagai cara.

Penemu website adalah Sir Timothy John, sedangkan website yang tersambung dengan jaringan, pertama kali muncul pada tahun 1991. Maksud dari pembuatan website adalah untuk mempermudah tukar menukar dan memperbarui informasi kepada sesama peneliti ke tempat dia bekerja. Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya yang saling terkait dan berhubungan dengan jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman website dengan halaman website yang lainnya disebut Hyperlink, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut Hypertext. Hypermedia adalah media yang tidak hanya memuat teks saja, namun juga foto, audio dan video dan grafis komputer yang saling terhubung. Istilah Hypermedia merupakan istilah yang diciptakan oleh Ted Nelson. Contoh klasik Hypermedia adalah World Wide Web, karena adanya hyperlink.

2.2. HTML

Pesatnya perkembangan dunia teknologi, diikuti pula dengan perkembangan *HTML* (*Hyper Text Markup Language*) yang merupakan bahasa standar yang paling umum atau yang paling sering digunakan oleh para web programmer dalam membangun sebuah aplikasi web. HTML yang umum digunakan saat ini adalah HTML versi 4.01, HTML versi 5 atau HTML 5 menjadi bahasa HTML baru yang hadir dengan tambahan fitur-fitur baru yang berbeda dengan HTML 4.01. Sejauh mana perbandingan atau perbedaan yang ada antara HTML 4.01 dan HTML 5.

2.2.1. HTML 4.01

HTML4 adalah simbol-simbol atau tag-tag yang dituliskan dalam sebuah file yang dimaksud untuk selalu diawali dengan < dan diakhiri dengan > dimana x tag HTML 4 seperti b, i, u dan sebagainya. Namun ada juga tag yang tidak diakhiri dengan tanda seperti tag, dan lainnya. Seperti umumnya dokumen lain, dokumen HTML 4 terdiri dari teks-teks dan bahkan lebih dari itu, dokumen HTML 4 juga dapat mengandung suatu gambar, suara, ataupun video. Satu hal yang membedakan dokumen HTML 4 dengan dokumen-dokumen lainnya adalah elemen-elemen HTML 4 beserta tag-tagnya.

Elemen dan tag HTML 4 berfungsi untuk memformat atau menandai suatu bagian tertentu dari dokumen HTML 4 dan juga untuk menentukan struktur bagian tersebut dalam dokumen HTML 4. Elemen dan Tag inilah yang merupakan ciri utama dari suatu dokumen HTML. Secara garis besar, untuk menuliskan sebuah dokumen HTML 4 dibutuhkan kerangka penulisan dengan tag-tag dasar, yaitu: HTML, HEAD, TITTLE dan BODY.

2.2.2. HTML 5

HTML5 adalah versi terbaru dari HTML, dan merupakan standar baru untuk HTML, XHTML, dan HTML DOM. HTML5 sendiri sampai saat ini masih terus dikembangkan dan mayoritas browser modern sudah bisa mendukung HTML5. Ada beberapa aturan yang diterapkan untuk HTML5, seperti, fitur-fitur baru harus berbasis HTML, CSS, DOM, dan JavaScript, mengurangi kebutuhan plugin eksternal, contohnya *flash*, *error handling* yang lebih baik, markup tambahan untuk menggantikan scripting, HTML5 harus bisa diakses dari piranti manapun atau device independent, proses pengembangan harus bisa dilihat oleh publik.

2.3. PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah salah satu bahasa pemrograman *open source* yang dikhususkan untuk pengembangan web dan dapat ditanamkan pada sebuah skripsi HTML. Bahasa PHP dapat dikatakan menggambarkan beberapa bahasa pemrograman seperti C, Java, dan Perl serta mudah untuk dipelajari. PHP merupakan bahasa scripting server – side, dimana pemrosesan datanya dilakukan pada sisi server. Sederhananya, serverlah yang akan menerjemahkan skrip program, baru kemudian hasilnya akan dikirim pada client yang melakukan permintaan. PHP adalah akronim dari *Hypertext Preprocessor*, yaitu suatu bahasa pemrograman berbasis kode – kode (script) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke web browser menjadi kode HTML. “Menurut Kustiyarningsih (2011:114), PHP (atau resminya PHP: *Hypertext Preprocessor*) adalah skrip bersifat server – side yang ditambahkan ke dalam HTML”.

Pada prinsipnya server akan bekerja apabila ada permintaan dari client. Dalam hal ini client menggunakan kode-kode PHP untuk mengirimkan permintaan ke server. Berdasarkan URL atau alamat website dalam jaringan internet, browser akan menemukan sebuah alamat dari web server, mengidentifikasi halaman yang dikehendaki, dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan oleh web server. Selanjutnya web server akan mencari berkas yang diminta dan menampilkan isinya di browser. Browser yang mendapatkan isinya segera menerjemahkan kode HTML dan menampilkannya.

Jika yang dipanggil oleh user adalah halaman yang mengandung script PHP, prinsip yang digunakan sama dengan memanggil kode HTML, namun pada saat permintaan dikirim ke web-server, web-server akan memeriksa tipe file yang diminta user.

Jika tipe file yang diminta adalah PHP, maka akan memeriksa isi script dari halaman PHP tersebut. Apabila dalam file tersebut tidak mengandung script PHP, permintaan *user* akan langsung ditampilkan ke browser, namun jika dalam file tersebut mengandung script PHP, maka proses akan dilanjutkan ke modul PHP sebagai mesin yang menerjemahkan script-script PHP dan mengolah script tersebut, sehingga dapat dikonversikan ke kode-kode HTML lalu ditampilkan ke browser user.

2.4. My SQL

Ada beberapa para ahli yang berpendapat tentang MySQL, yakni:

- 2.4.1. Menurut Kustiyahningsih (2011:145), “MySQL adalah sebuah basis data yang mengandung satu atau jumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau sejumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau sejumlah tabel”.
- 2.4.2. Menurut Wahana Komputer (2010:21), MySQL adalah database server open source yang cukup populer keberadaannya. Dengan berbagai keunggulan yang dimiliki, membuat software database ini banyak digunakan oleh praktisi untuk membangun suatu project. Adanya fasilitas API (*Application Programming Interface* yang dimiliki oleh MySQL, memungkinkan bermacam – macam aplikasi komputer yang ditulis dengan berbagai bahasa pemrograman dapat mengakses basis data MySQL.
- 2.4.3. Tipe data MySQL, menurut Kustiyahningsih (2011:147), “Tipe data MySQL adalah data yang terdapat dalam sebuah tabel berupa field – field yang berisi nilai dari data tersebut. Nilai data dalam field memiliki tipe sendiri – sendiri”.

BAB 3

METODE PELAKSANAAN

3.1. Pengumpulan Konten Sistem

3.1.1. Referensi konten bagian isi dari <https://santridt.my.id/ssg/>

The screenshot shows a mobile application interface for 'Mutaba'ah Yaumiyah SSG 42 Level 1'. At the top, there's a header with 'Tugas' (Tasks), the time '15:25:11', and a 'Logout' button. Below the header, the date '29 Jumadil Awal 1443 H' and 'Senin, 03 Januari 2022' are displayed. The main title 'Mutaba'ah Yaumiyah SSG 42 Level 1' is prominently shown. A button 'Input Ulang MY' is present. The user's name 'SALWA IQLIMA KVG' is displayed. Below this is a list of tasks with icons and checkboxes:

Icon	ID	Task Name	Status
🏠	1.1	Sholat Wajib Tepat Waktu	<input type="checkbox"/>
👤	1.2	Sholat Rawatib	<input type="checkbox"/>
👤	1.3	Sholat Tahajud & Witir	<input type="checkbox"/>
👤	1.4	Sholat Dhuha	<input type="checkbox"/>
📖	2.1	Tilawah Quran	<input type="checkbox"/>
📖	2.2	Terjemah Quran	<input type="checkbox"/>
⌚	3.1	Shaum Sunnah	<input type="checkbox"/>

Gambar 3.1 Konten Isi Bagian Satu

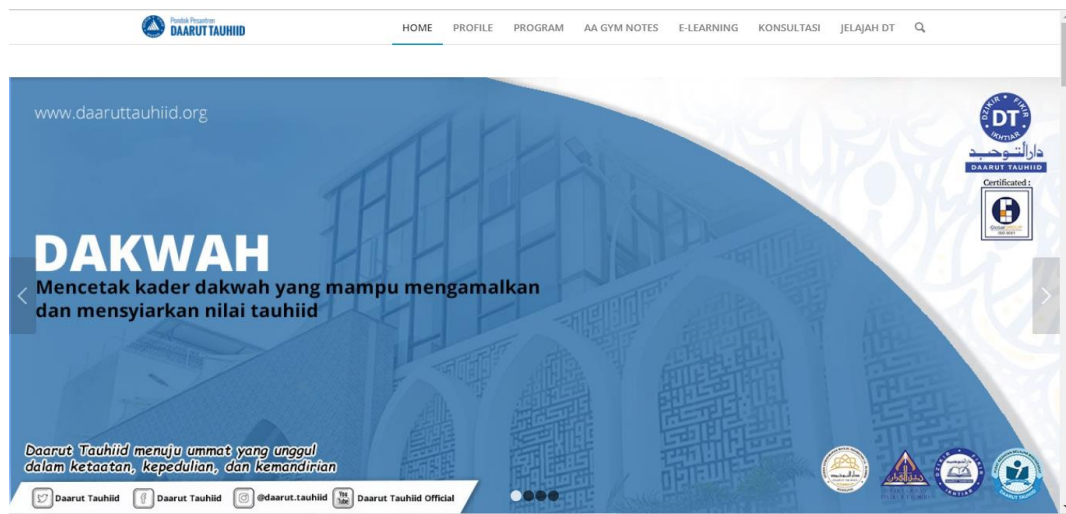
The screenshot shows the bottom section of the mobile application interface. It continues the list of tasks with checkboxes:

⌚	3.1	Shaum Sunnah	<input type="checkbox"/>
🌾	4.1	Shadaqah Mal	<input type="checkbox"/>
🔥	4.2	Kegiatan Fisik	<input type="checkbox"/>
⚡	5.1	Dzikir Pagi & Petang	<input type="checkbox"/>

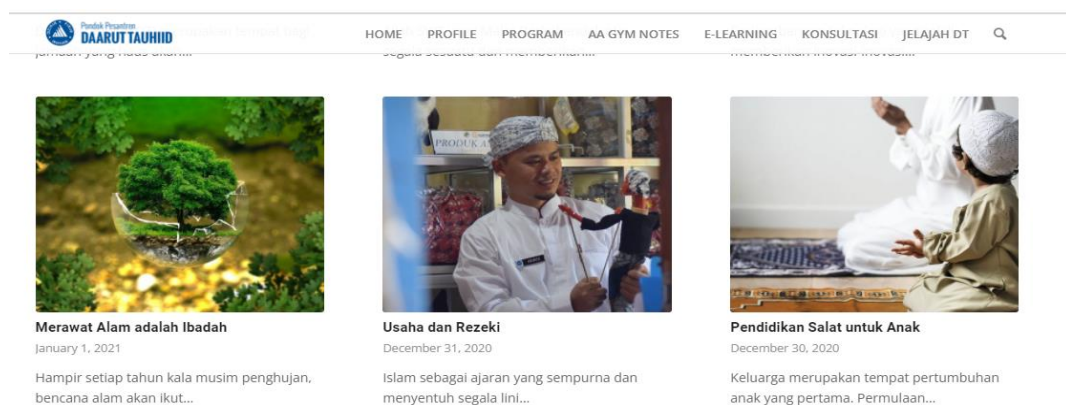
Below the tasks, there is a red text message 'Sedang Berhalangan' (Currently Excused) with a checkbox. Underneath, the text 'Saya isi sejujur-jujurnya' (I fill it out as honestly as possible) is followed by another checkbox. At the bottom, there is a red button labeled 'Simpan' (Save).

Gambar 3.2 Konten Isi Bagian Dua

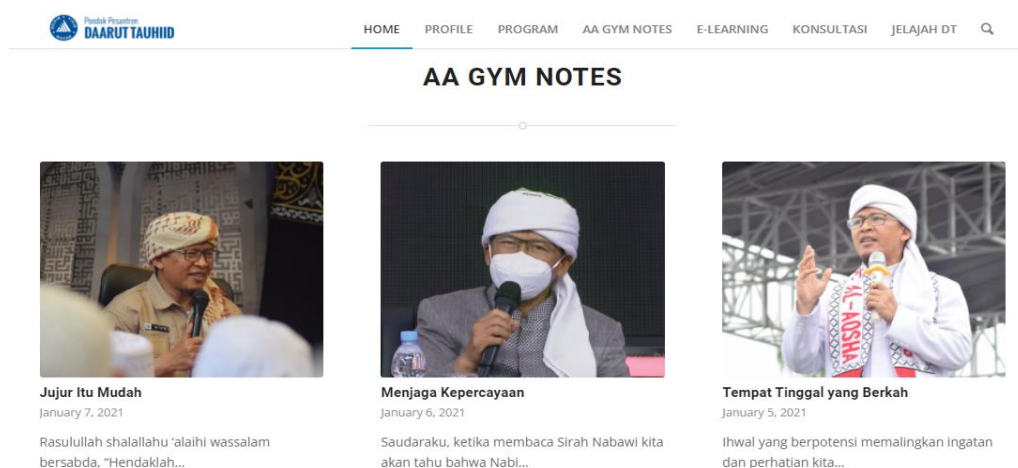
3.1.2. Referensi konten bagian halaman utama dari <https://www.daaruttauhiid.org/> & <https://www.daaruttauhiid.org/berkunjung-ke-daarut-tauhid-bandung/>



Gambar 3.3 Contoh *Home*



Gambar 3.4 Contoh *Programs*



Gambar 3.5 Contoh *Aagym Notes*

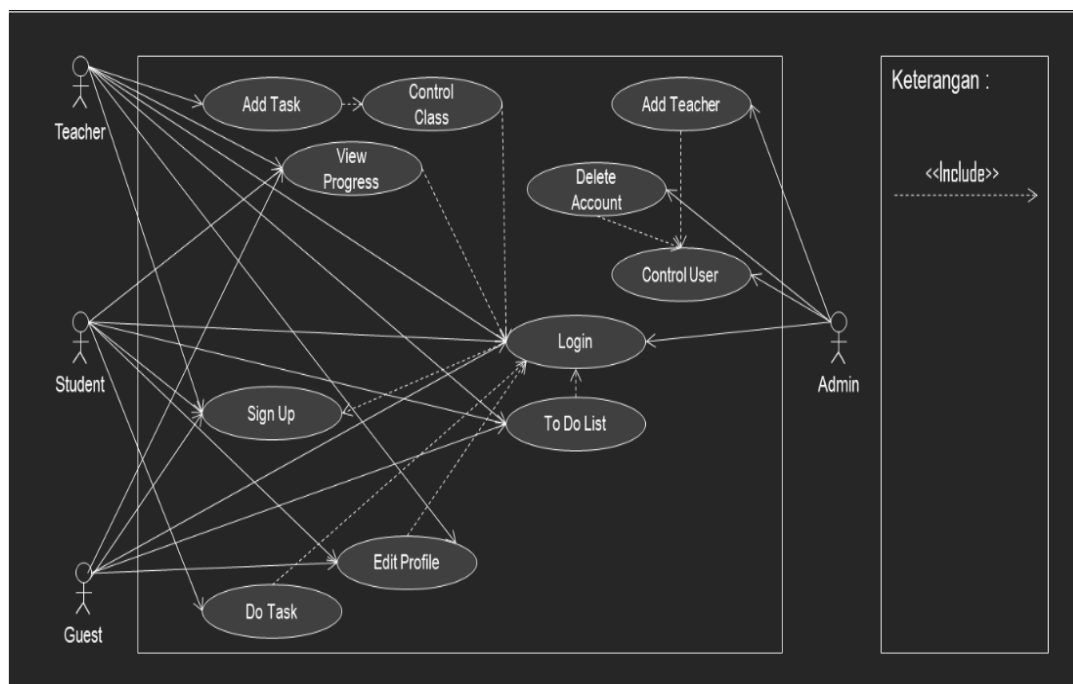
Gambar 3.6 Contoh *Footer*

3.2. Rekayasa Keteknikan (Use Case, ERD)

3.2.1. Use Case Diagram

Use case diagram adalah satu dari berbagai jenis diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor. Use Case dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya.

Dalam perancangan web yang kami bentuk kami setidaknya membuat sebuah use case diagram sebagai berikut:



Gambar 3.7 Use Case Diagram Mutaba'ah Yaumiyyah

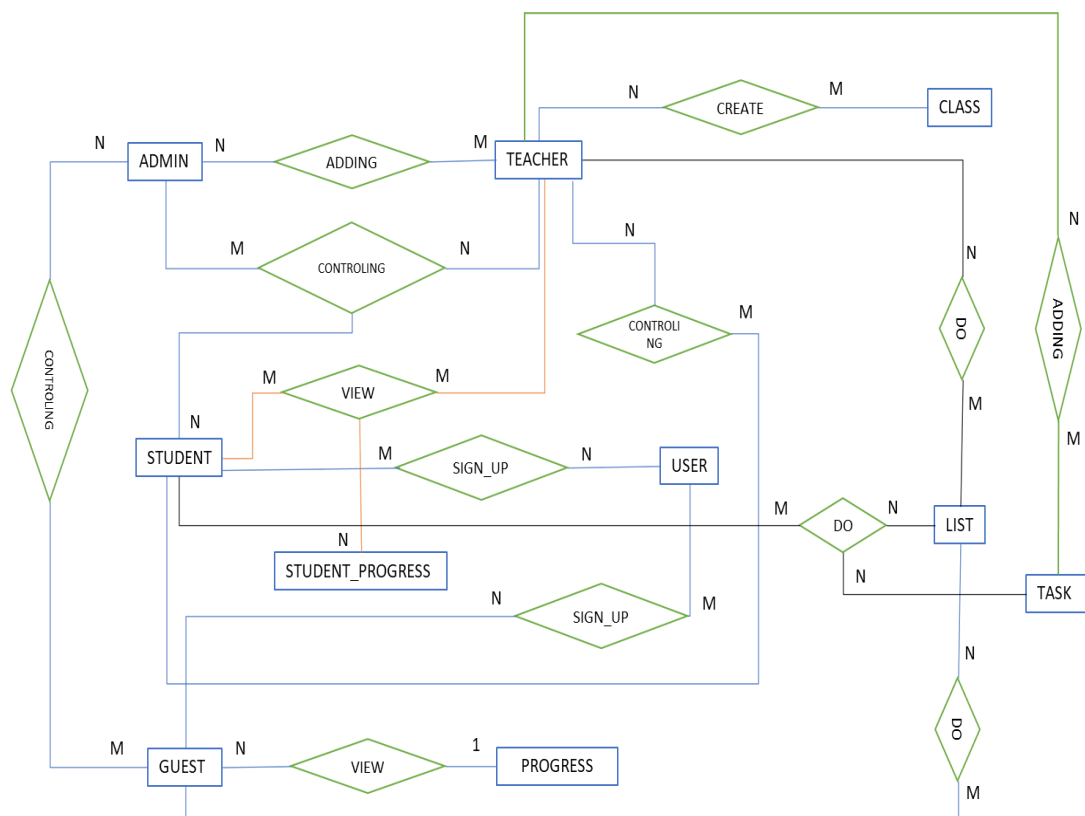
Tabel 3.1 Keterangan *Use Case*

Nama Sistem/Aktor	Keterangan
Admin	Orang yang mempunyai kebijakan untuk melakukan manipulasi web terkhusus tampilan luar dan juga memantau user yang menggunakan web
Guest	Guest merupakan orang non pesantren yang ingin mencoba aplikasi/ ingin mengikuti program amalan yang disediakan oleh pihak pesantren. Jika guest itu merupakan orang tua santri di pesantren tersebut, beliau bisa melihat progress amalan harian anaknya melalui fitur view progress.
Teacher	Guru merupakan orang yang berada dalam lingkungan pesantren ia dapat membuat program (tugas) untuk siswanya dan memantau progress para siswa.
Student	Merupakan orang yang berada di lingkungan pesantren. Fitur yang ditawarkan juga sama seperti guest yaitu bisa membuat list amalan, view progres.
Add Task	Merupakan sebuah fitur yang dapat dipakai oleh seluruh user untuk membuat program amalan harian. Pada fitur ini juga program nantinya dapat di publish untuk pribadi maupun umum.
Do Task	Merupakan sebuah fitur yang bisa dipakai oleh oleh user untuk mengisi program dari orang lain.
Login	Merupakan sebuah fitur yang dipakai untuk masuk ke dalam aplikasi.
View Progress	Merupakan fitur yang dapat dipakai bagi user untuk melihat capaian dalam melaksanakan program yang ada.
Control User	Merupakan fitur yang hanya dimiliki oleh admin. Fitur ini memungkinkan admin melakukan kontroling terhadap user.
Control Class	Sebuah fitur yang dapat digunakan oleh teacher untuk memantau para students.
Sign Up	Sebuah fitur yang dikhususkan kepada siswa ataupun guest untuk membuat akun sebelum login (masuk) ke dalam sistem.
Add Teacher	Fitur ini dapat digunakan oleh admin untuk menambahkan akun guru ke dalam sistem pesantren yang di buat.
Delete Account	Fitur ini dapat digunakan oleh admin untuk menghapus seluruh akun yang ada pada sistem pesantren ini (akun siswa, guru, dan guest).

3.2.2. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD atau entity relationship diagram adalah suatu model data berbentuk notasi grafis di dalam pemodelan data konseptual yang mampu mencerminkan hubungan antara sistem penyimpanan yang ada. Selain itu, ERD juga dikenal sebagai model hubungan entitas yakni representasi grafis yang menggambarkan hubungan antara orang, objek, tempat, konsep, atau peristiwa dalam sistem teknologi informasi (TI). ERD menggunakan teknik pemodelan data yang dapat membantu menentukan proses bisnis dan berfungsi sebagai dasar untuk database relasional.

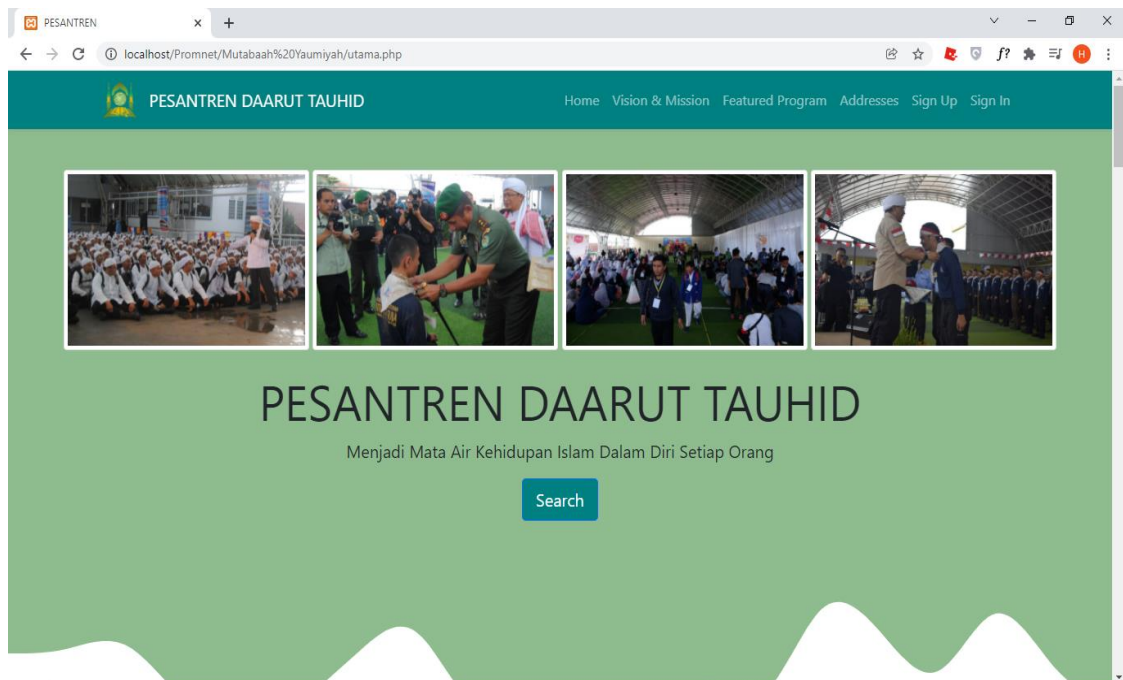
Adapun ERD dari web yang kami bangun adalah sebagai berikut:



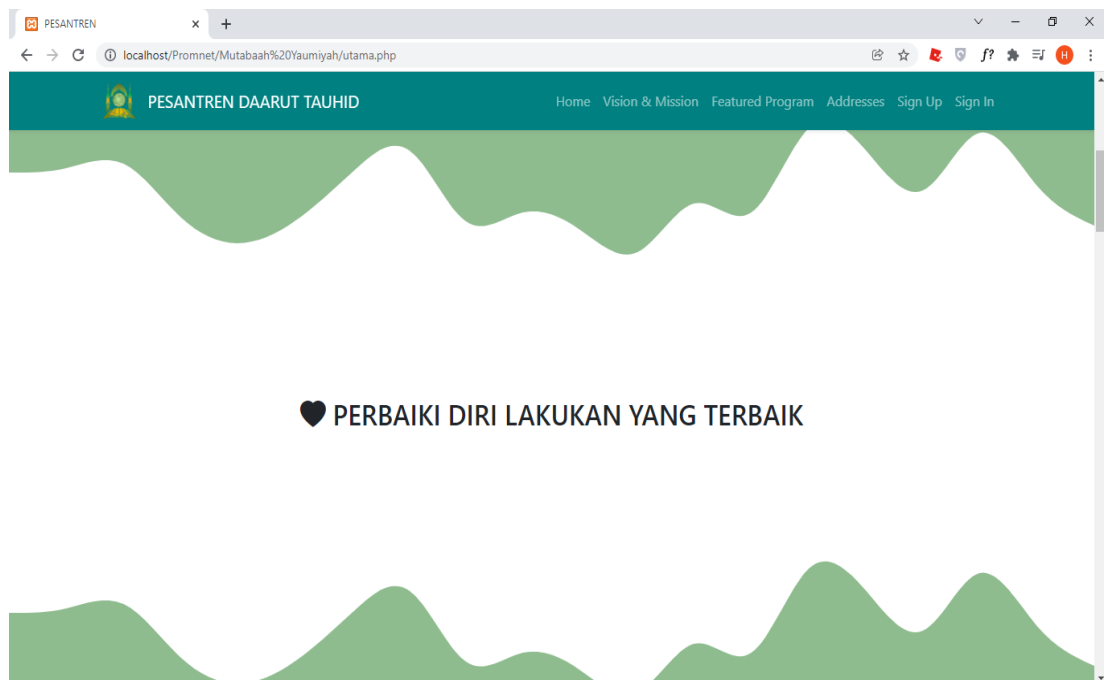
Gambar 3.8 ERD Mutaba'ah Yaumiyyah

3.3. Penjelasan Sistem

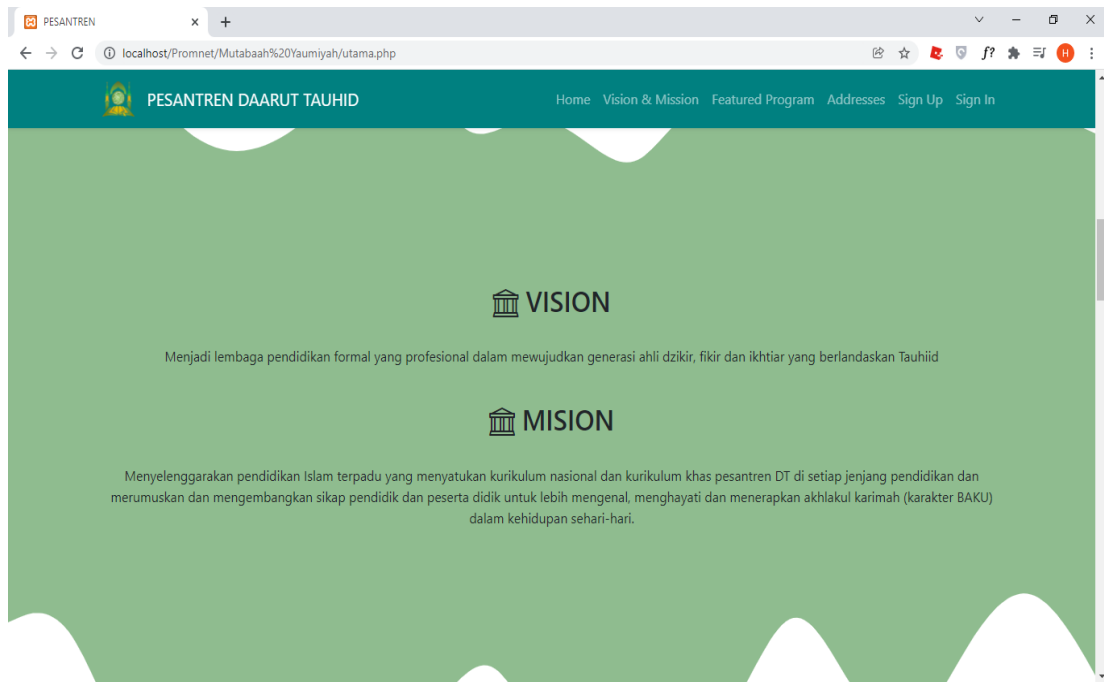
3.4.1. Halaman Utama



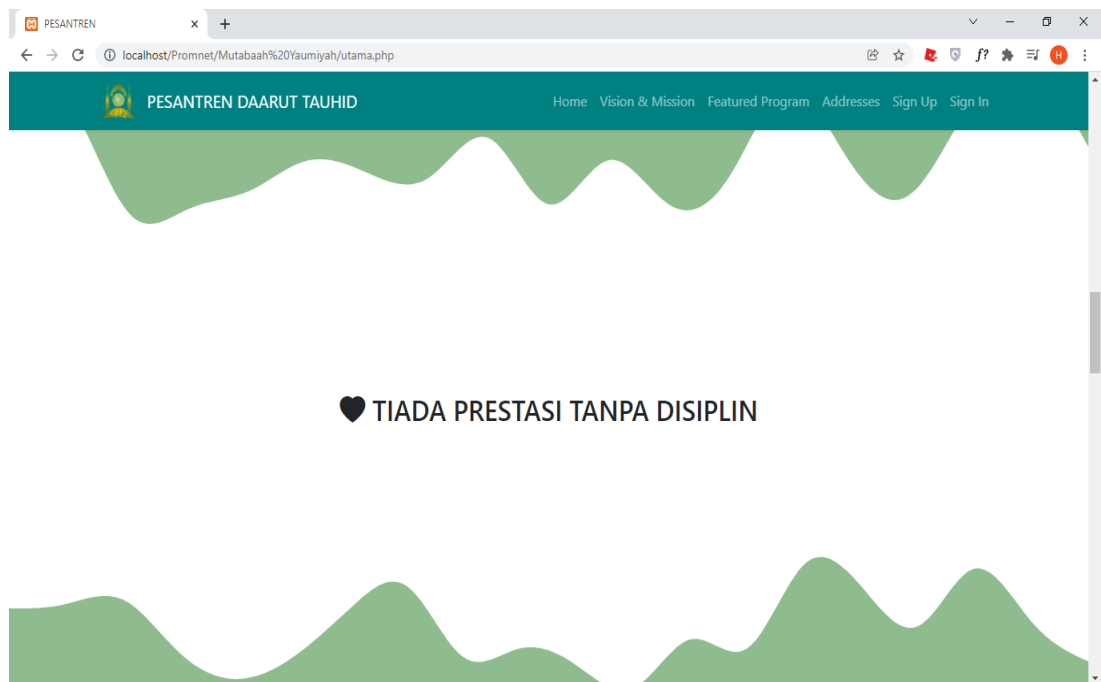
Gambar 3.9 Home



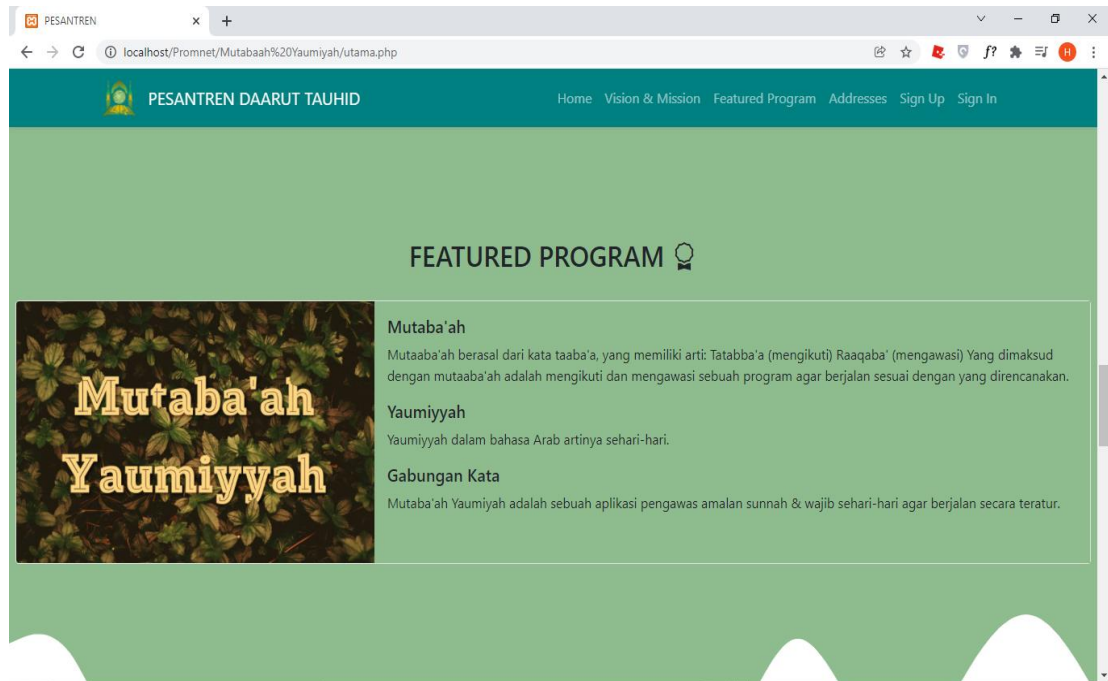
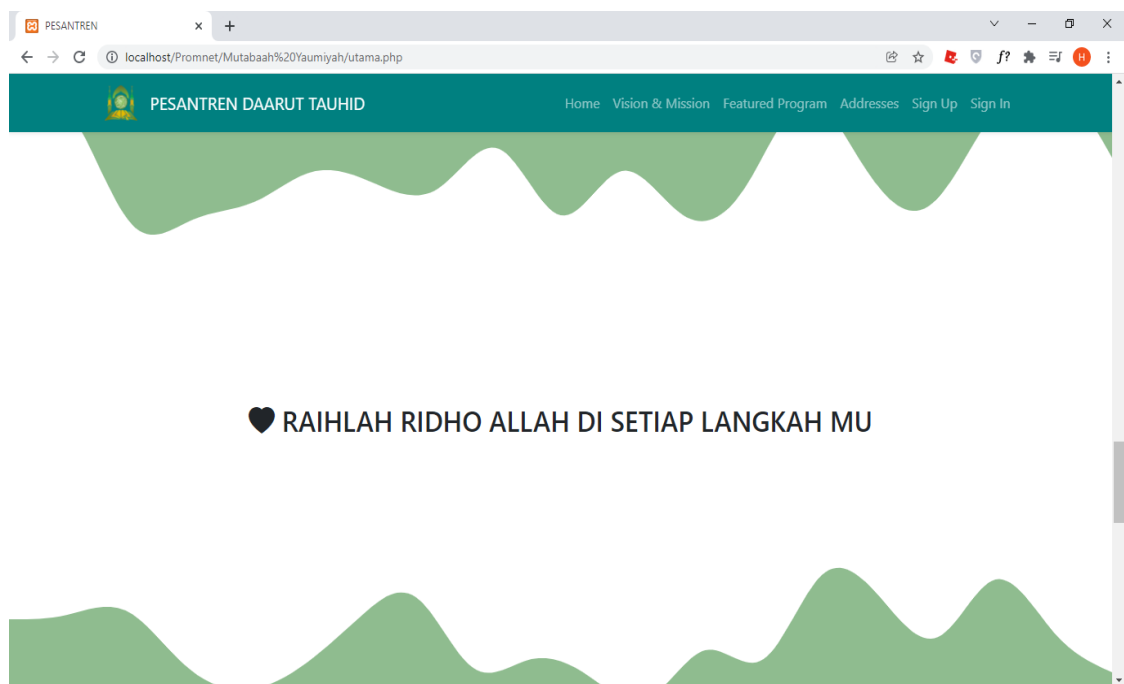
Gambar 3.10 Kalimat Aagym-1



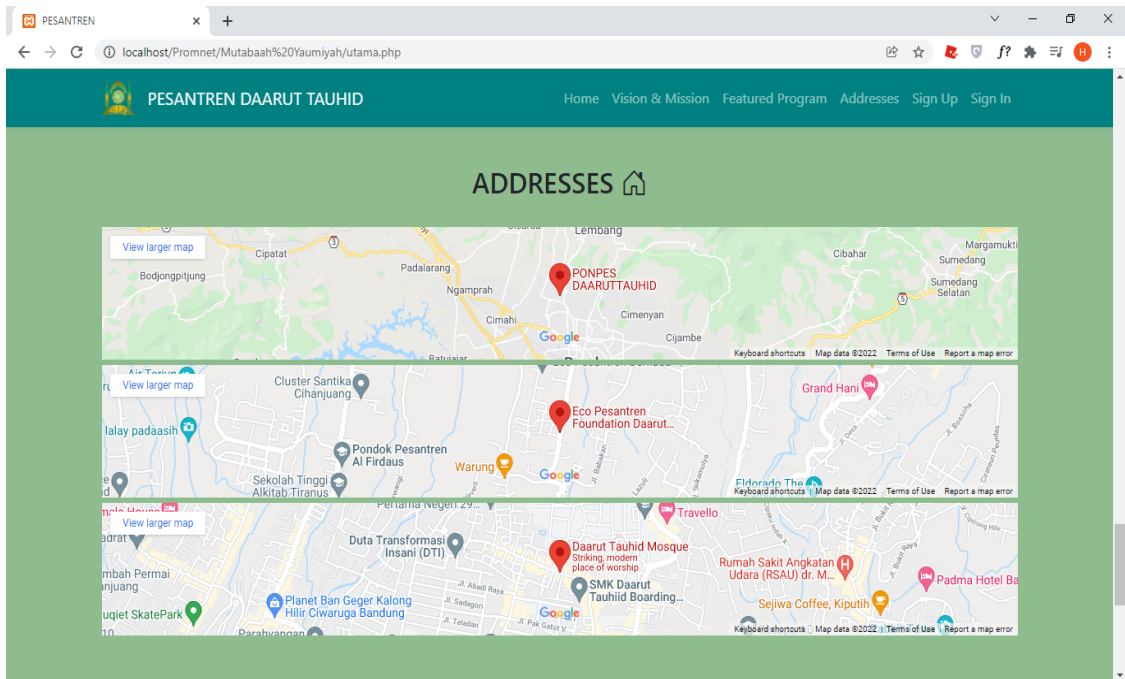
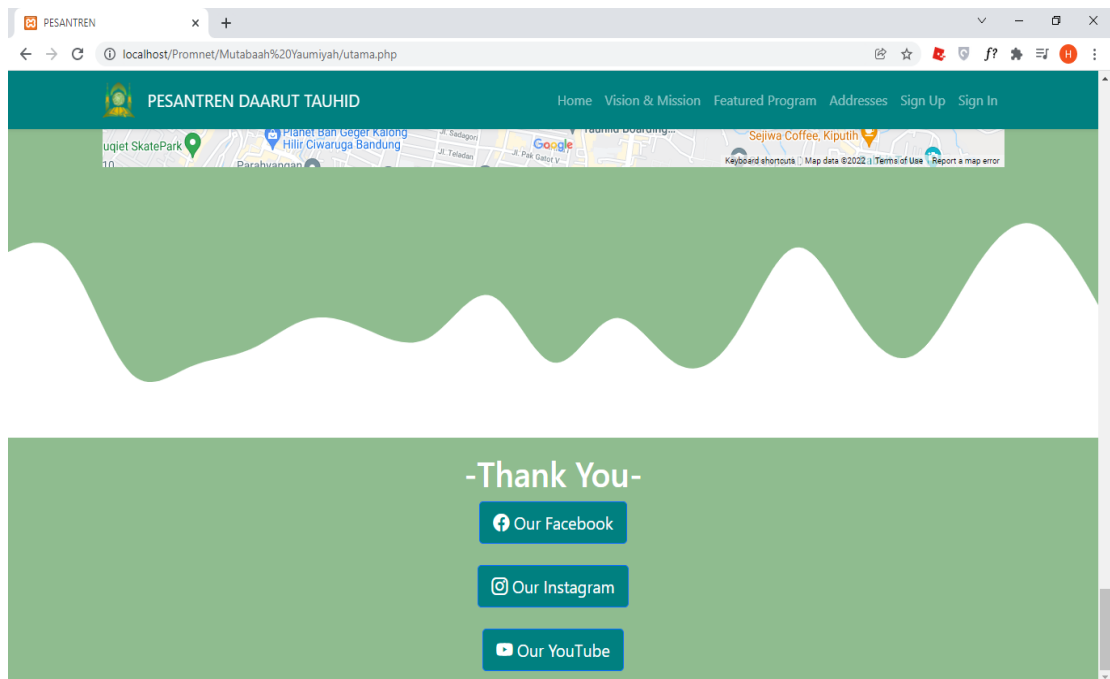
Gambar 3.11 Visi dan Misi



Gambar 3.12 Kalimat Aagym-2

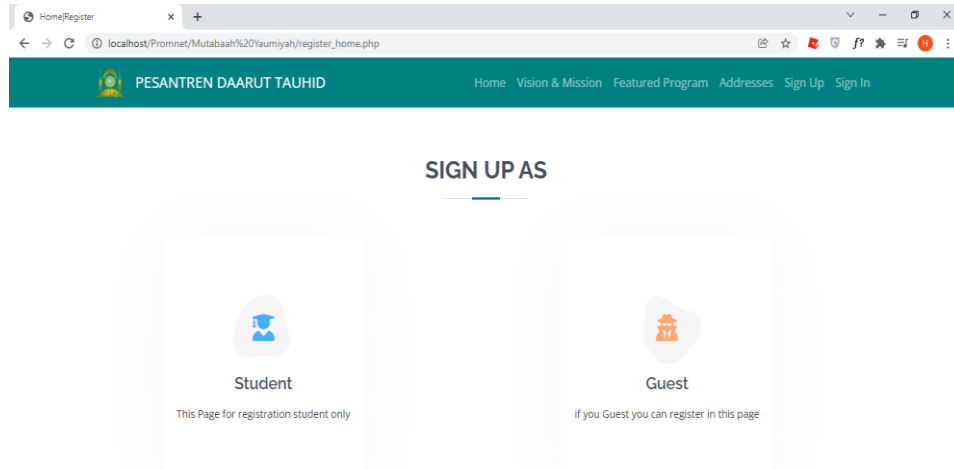
Gambar 3.13 *Featured Program*

Gambar 3.14 Kalimat Aagym-3

Gambar 3.15 *Addresses*Gambar 3.16 *Footer*

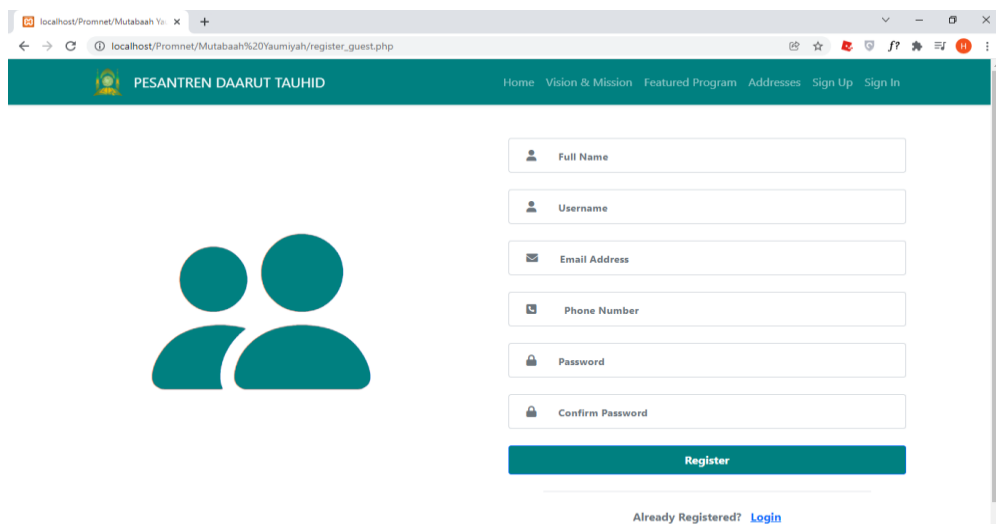
3.4.2. Halaman Masuk

Dibagian halaman ini terdapat dua pilihan untuk melakukan pendaftaran account yaitu untuk student dan guest. Tujuan dari pemisahan menu register (sign up) yaitu supaya data bisa terpilah dengan baik dan tidak menimbulkan pencampuran data.



Gambar 3.17 Tampilan Halaman *Sign Up* Utama

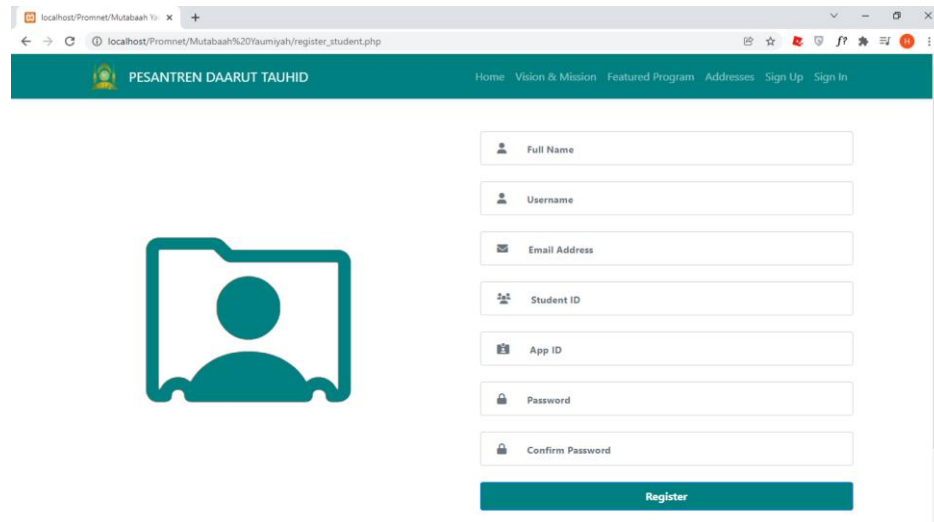
Selanjutnya pada halaman sign up untuk guest terdapat beberapa inputan yang harus di input oleh user yaitu nama, username, email, no hp, dan password.



Gambar 3.18 Tampilan Halaman *Sign Up* untuk *Guest*

Dibagian halaman sign up untuk student terdapat perbedaan dengan halaman sign up untuk guest yaitu di bagian pemasukan student id dan app id. App id merupakan suatu key yang hanya diperuntukkan bagi siswa untuk melakukan pendaftaran, sehingga jika ada orang luar yang bermaksud untuk mendaftar dengan

menggunakan data siswa hal tersebut bisa terminimalisir karena app id hanya dikasih oleh admin secara offline kepada siswa. Untuk sign up admin & teacher bersifat rahasia, jadi pihak dalam yang dapat mengakses atau mengetahuinya sehingga tidak akan terjadi penyalahgunaan akun.



localhost/Promnet/Mutabaah Yo x +

localhost/Promnet/Mutabaah%20Yaumiyah/register_student.php

PESANTREN DAARUT TAUHID Home Vision & Mission Featured Program Addresses Sign Up Sign In

Full Name

Username

Email Address

Student ID

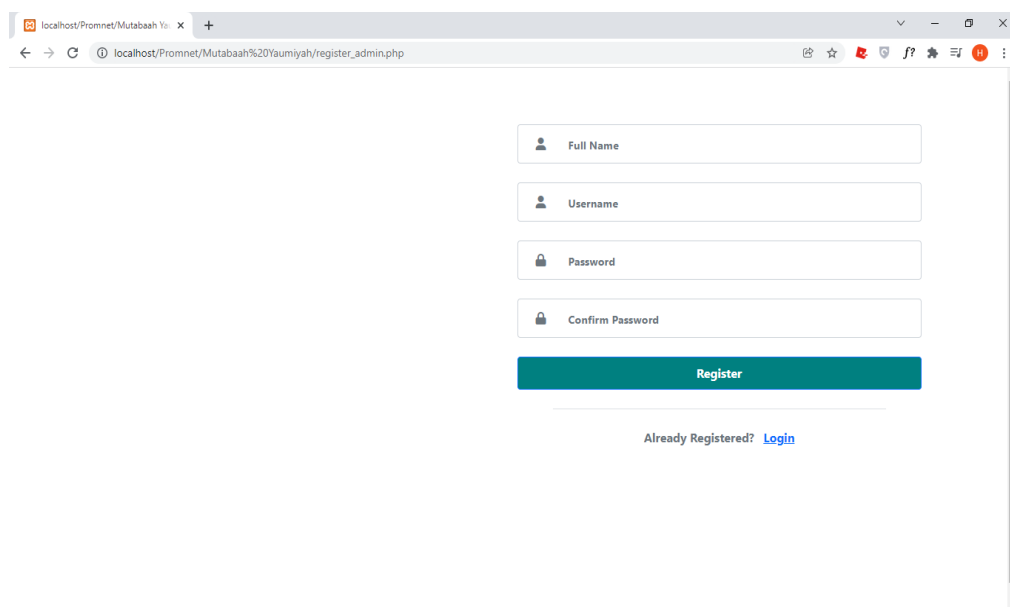
App ID

Password

Confirm Password

Register

Gambar 3.19 Tampilan Halaman *Sign Up* untuk *Student*



localhost/Promnet/Mutabaah Yo x +

localhost/Promnet/Mutabaah%20Yaumiyah/register_admin.php

PESANTREN DAARUT TAUHID Home Vision & Mission Featured Program Addresses Sign Up Sign In

Full Name

Username

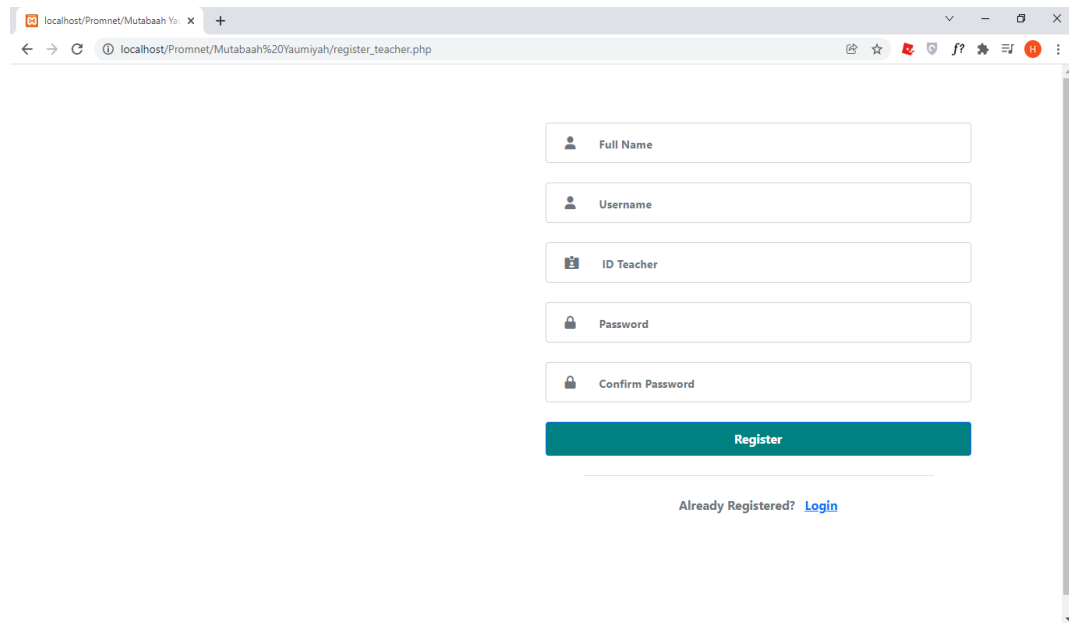
Password

Confirm Password

Register

Already Registered? [Login](#)

Gambar 3.20 Tampilan Halaman *Sign Up* untuk *Admin*



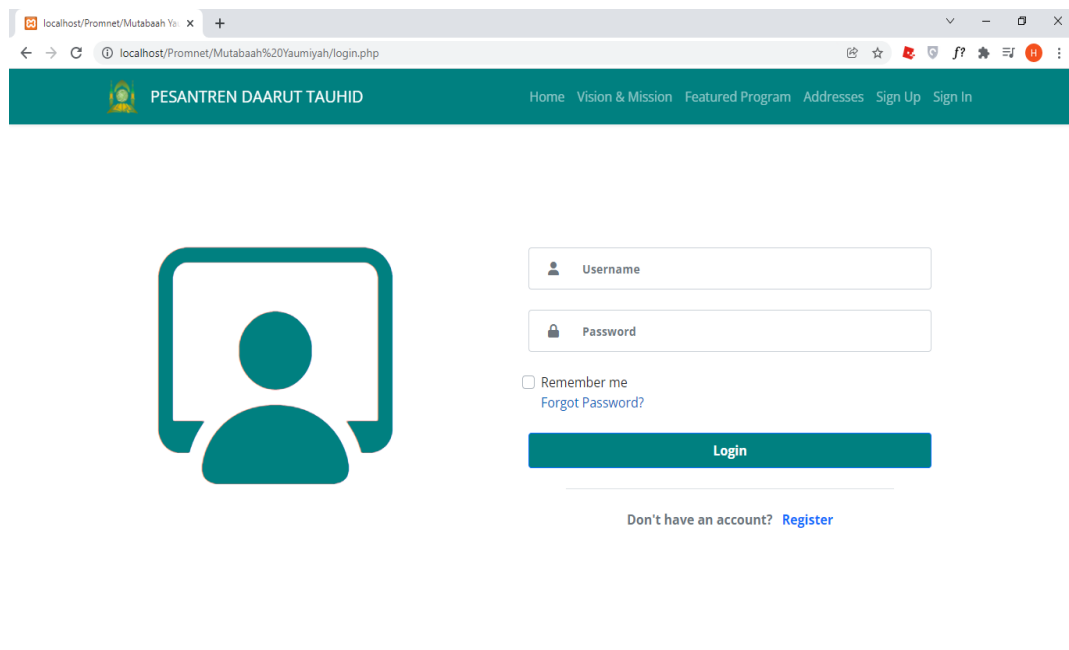
The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/Promnet/Mutabaah%20Yaumiyah/register_teacher.php`. The page contains a registration form for teachers with the following fields:

- Full Name
- Username
- ID Teacher
- Password
- Confirm Password

Below the fields is a green **Register** button. At the bottom, there is a link: "Already Registered? [Login](#)".

Gambar 3.21 Tampilan Halaman *Sign Up* untuk *Teacher*

Jika semua user sudah berhasil registrasi, maka user-user tersebut tinggal melanjutkan ke tahap login dengan mengisi username dan password yang telah di buat.



The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/Promnet/Mutabaah%20Yaumiyah/login.php`. The page features a teal header with the logo and name "PESANTREN DAARUT TAUHID" and a navigation menu: Home, Vision & Mission, Featured Program, Addresses, Sign Up, Sign In.

The main content area includes a large teal icon of a person on the left. To the right is a login form with the following elements:

- Username field
- Password field
- ☐ Remember me
- [Forgot Password?](#)
- Green **Login** button

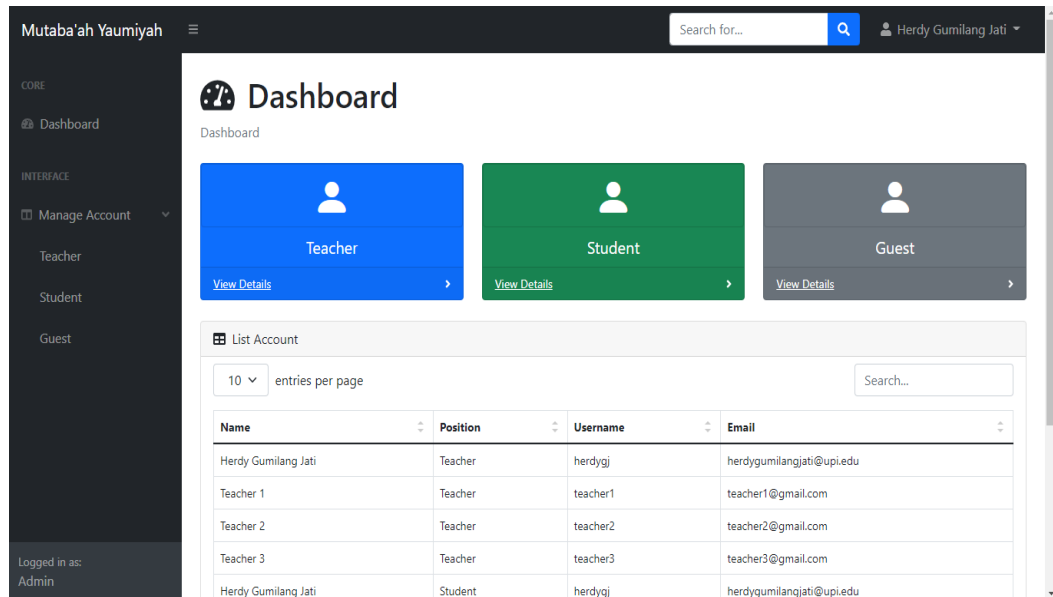
At the bottom, there is a link: "Don't have an account? [Register](#)".

Gambar 3.22 Tampilan Halaman *Login*

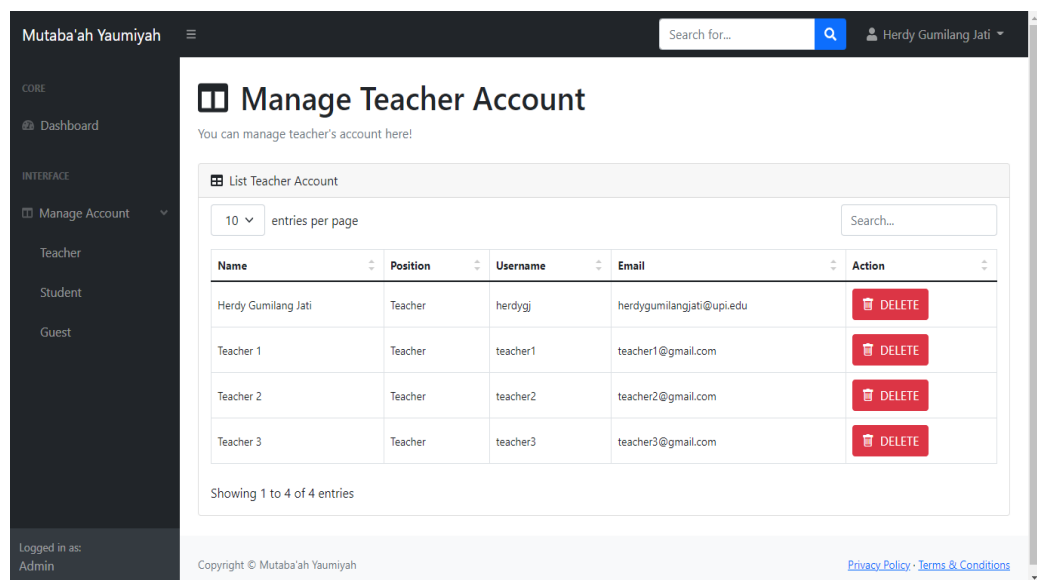
3.4.3. Back End

3.4.3.1. Admin

Halaman ini di kelola oleh admin. Seorang admin di sini bisa delete account teacher. Untuk halaman manage student account dan manage guest account tampilan dan fungsinya sama.

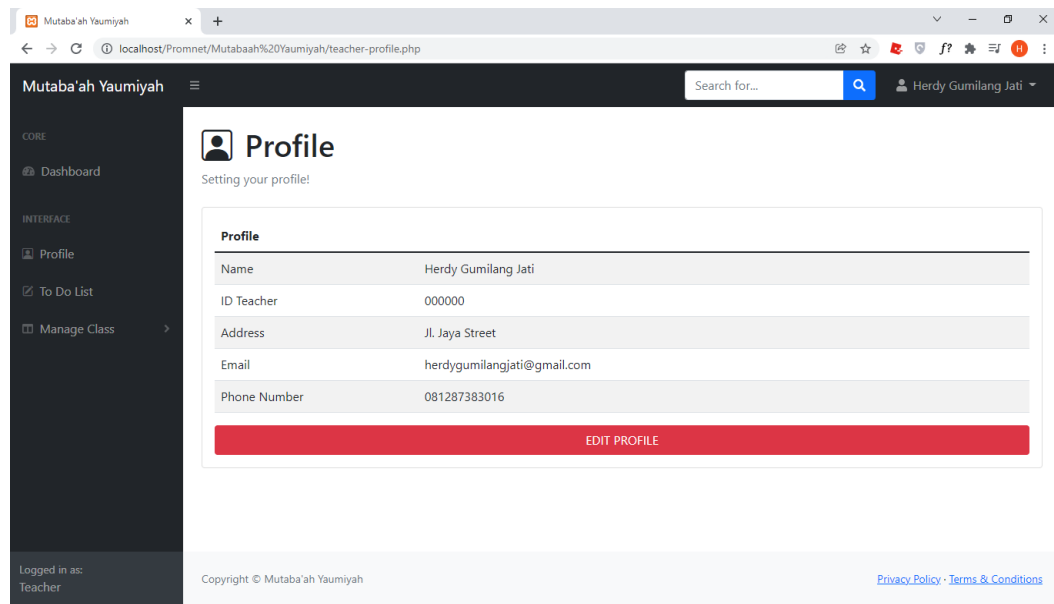


Gambar 3.23 Halaman *Dashboard Admin*



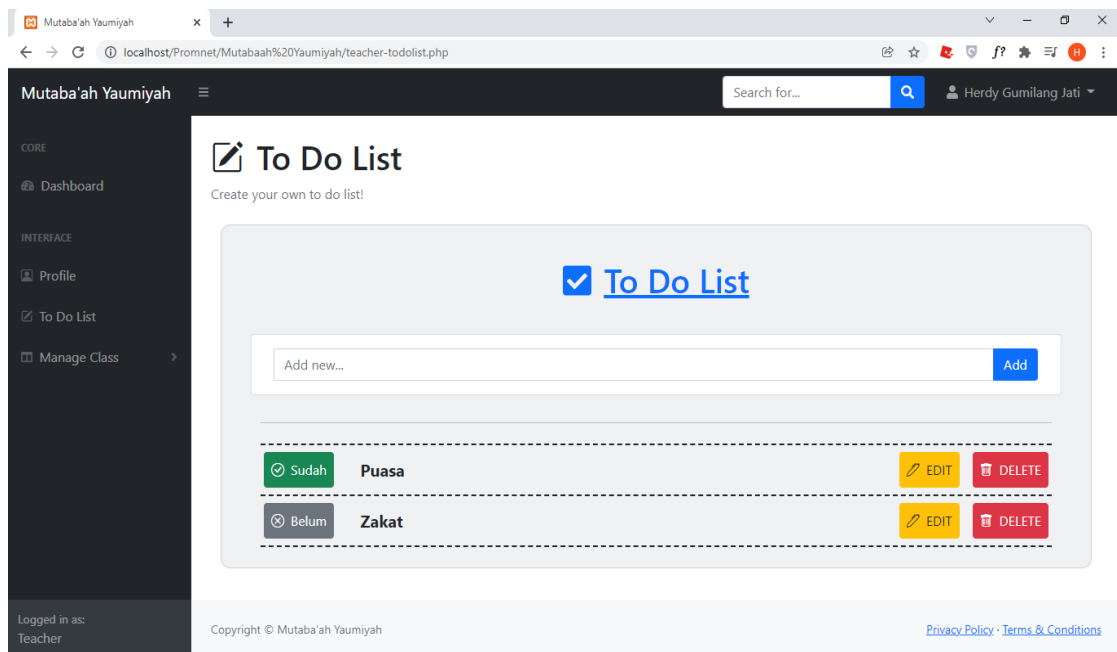
Gambar 3.24 Halaman *Manage Teacher Account*

3.4.3.2. Teacher



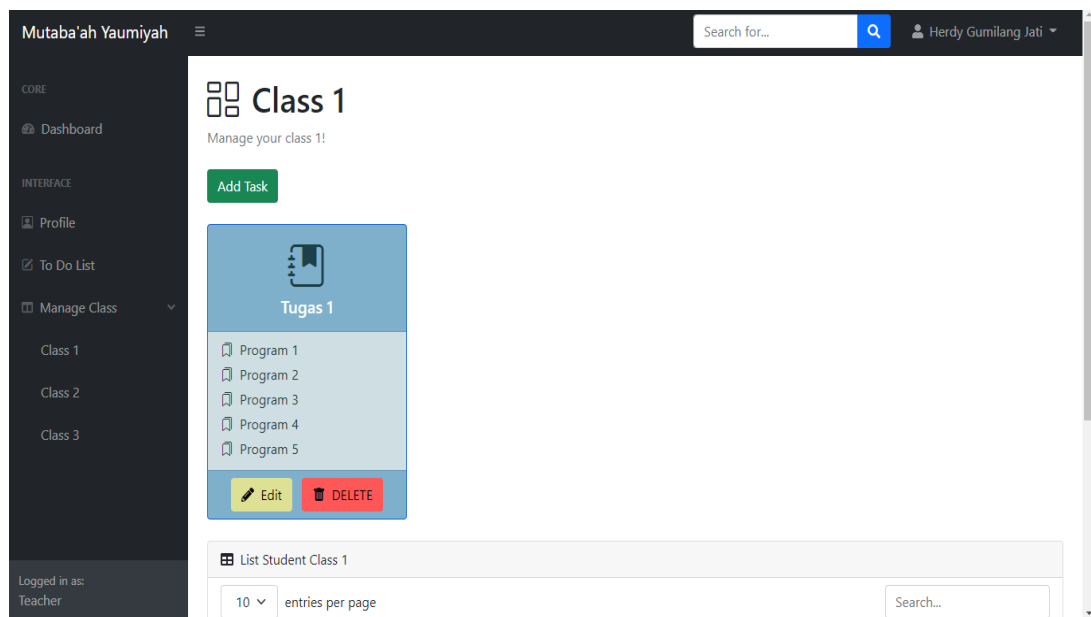
Gambar 3.25 Halaman *Profile* untuk *Teacher*

Halaman ini di kelola oleh admin. Seorang admin di sini bisa delete account teacher. Untuk halaman manage student account dan manage guest account tampilan dan fungsinya sama.



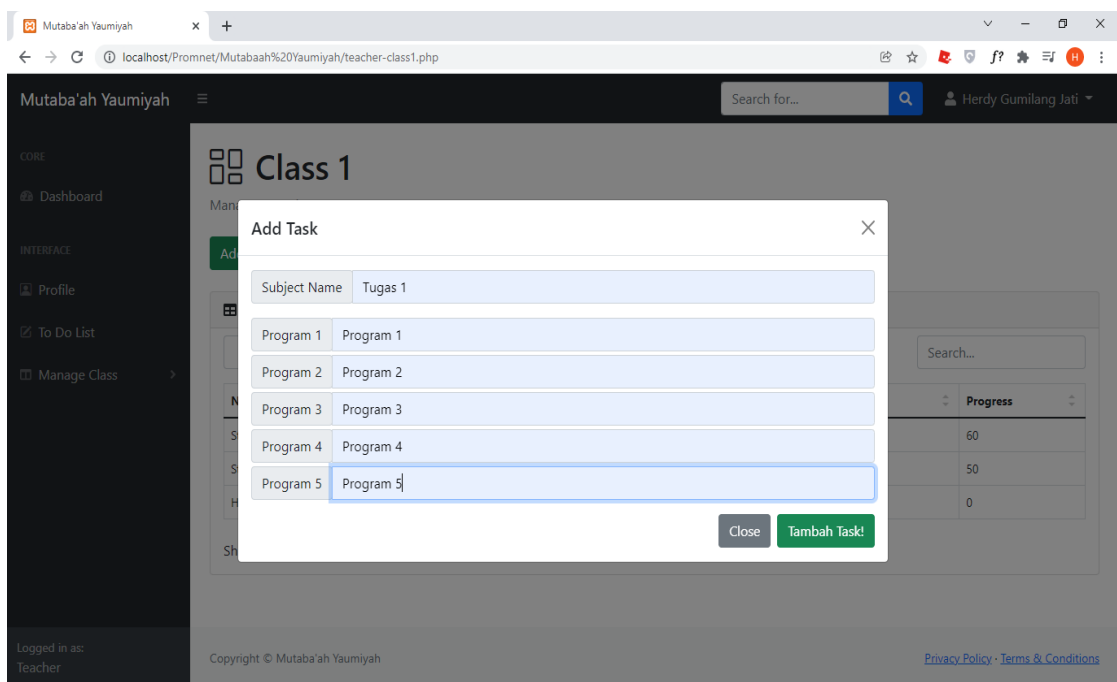
Gambar 3.26 Halaman *To do List* untuk *Teacher*

Halaman ini digunakan pula sebagai sample halaman to do list student dan guest. Pada halaman ini mereka bisa menambahkan target amalan yang akan dilakukan untuk diri sendiri.

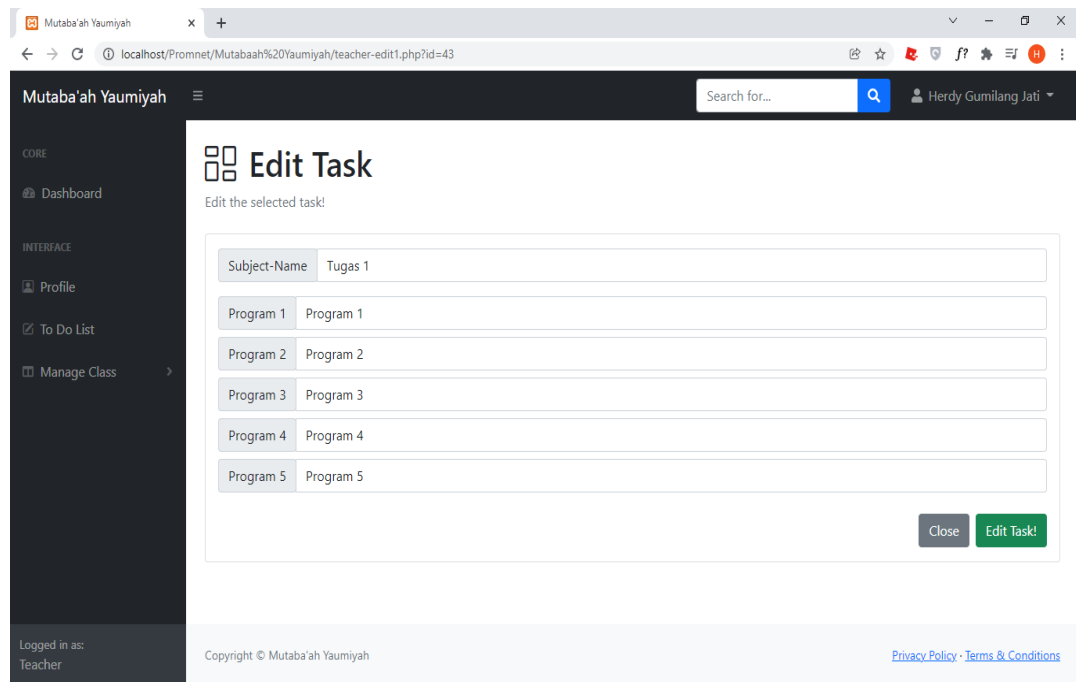


Gambar 3.27 Halaman *Manage class* pada *class 1*

Halaman ini digunakan teacher untuk menambahkan tugas pada class 1. Tampilan pada class 2 dan 3 sama seperti class 1.

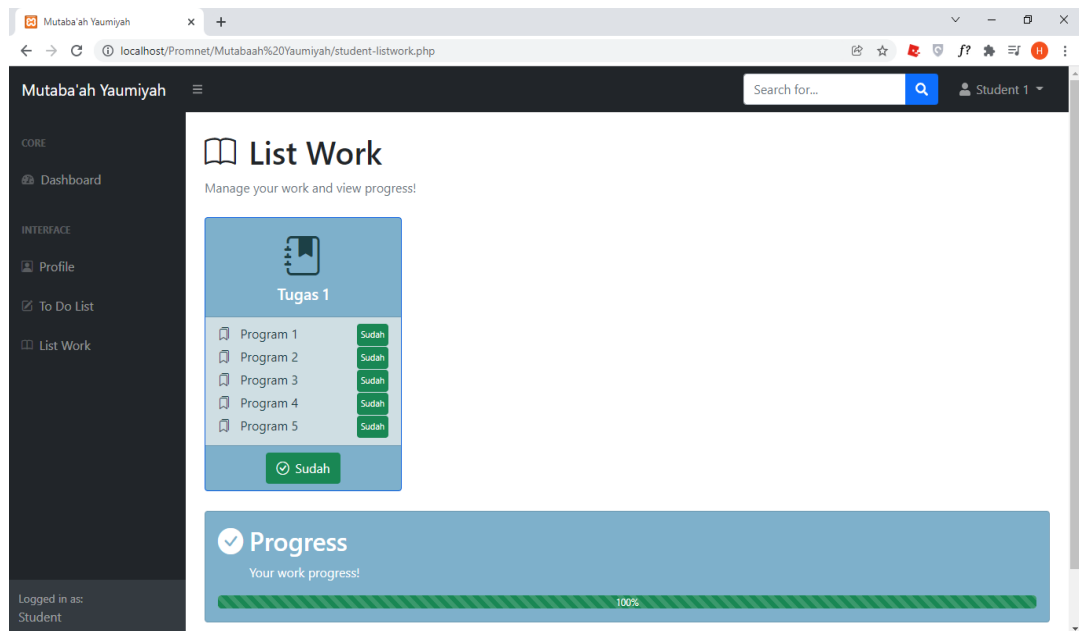


Gambar 3.28 Halaman *manage class* pada bagian untuk *add task*



Gambar 3.29 Halaman *manage class* pada bagian untuk *edit task*

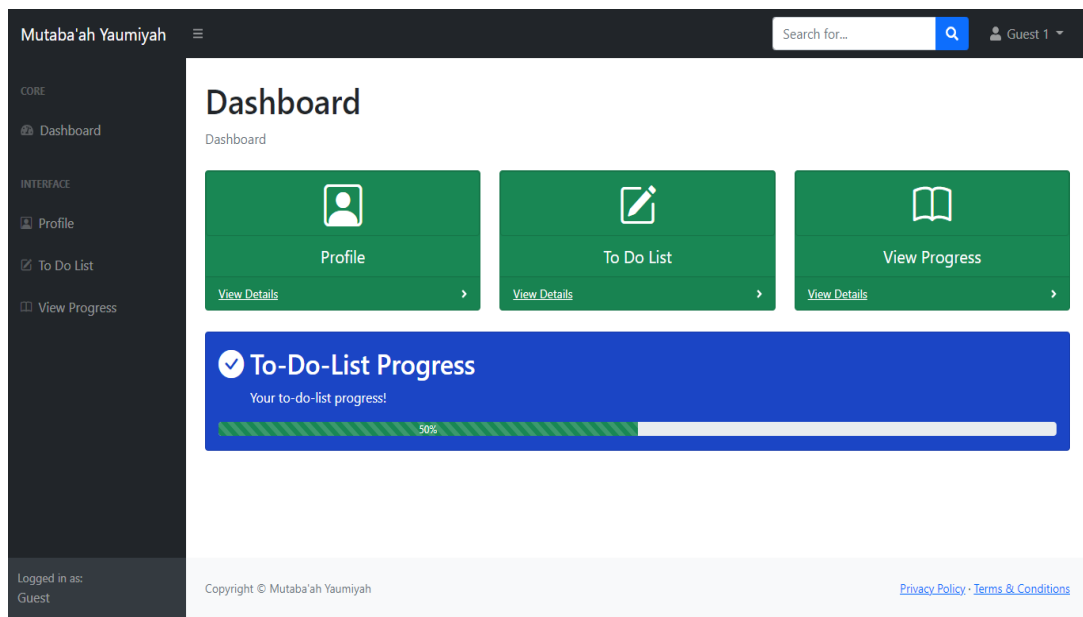
3.4.3.3. Student



Gambar 3.30 Halaman *List Work* untuk *Student*

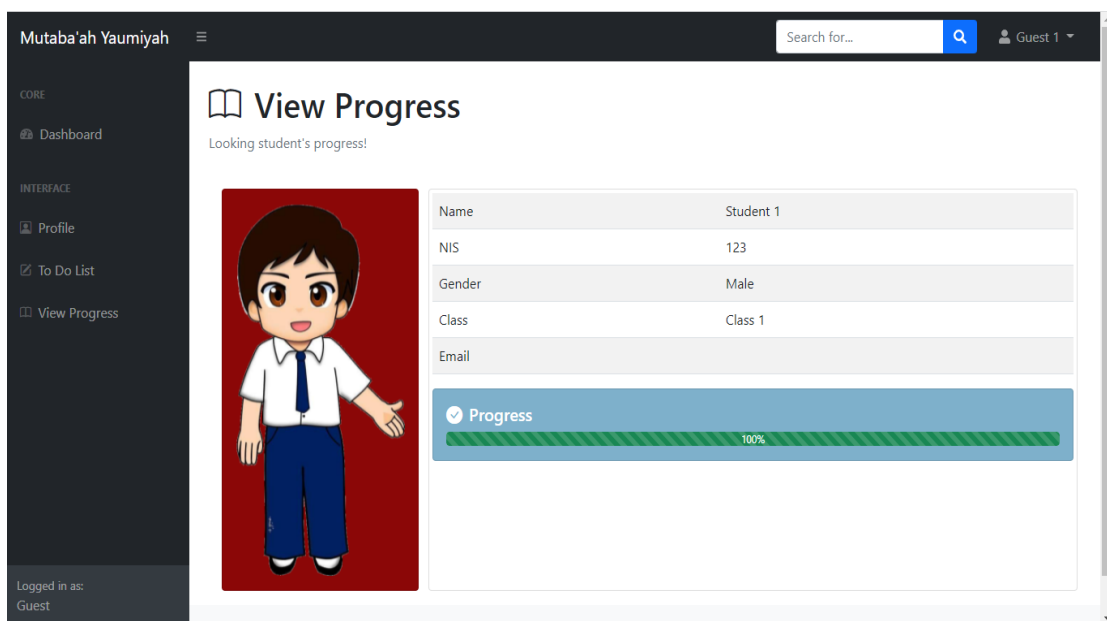
Halaman ini merupakan halaman yang digunakan student untuk melihat dan menandakan tugasnya sudah terselesaikan atau belum dengan menekan button.

3.4.3.4. Guest



Gambar 3.31 Halaman *Dashboard* untuk *Guest*

Halaman ini merupakan halaman utama pada guest dan didalamnya berisi halaman untuk ke profile, to do list, view progress dan melihat progress to do list yang telah di kerjakan.



Gambar 3.32 Halaman *View Progress*

Halaman ini digunakan untuk melihat informasi dan progress student berdasarkan pencarian ID student.

BAB 4

BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1. Anggaran Biaya

Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan PKM-PM

No.	Jenis Pengeluaran	Biaya
1.	Logistik	Rp 100.000
2.	Biaya pengembangan sistem	Rp 200.000
3.	Biaya sosialisasi dan pelatihan penggunaan sistem	Rp 150.000
4.	Biaya hosting dan domain sistem	Rp 500.000

4.2. Jadwal Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Desember. Uraian jadwal kegiatannya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Jadwal Kegiatan PKM-PM

No.	Jenis Kegiatan	Minggu-1	Minggu-2	Minggu-3
1.	Pembuatan konsep aplikasi serta penentuan target sasaran			
2.	Proses pengerjaan			
3.	Penyelesaian dan demonstrasi			

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, Mokhamad Hasbi. 2017. “Perancangan Desain Website Sebagai Salah Satu Media Promosi the Cobbler Yogyakarta.” *Journal Tugas Akhir* 1–22.
- Gumolung, S. G. Mulia, B. N. Najoan Xaverius, and Arie S. M. Lumenta. 2021. “Analisa Teknologi Hyper Text Markup Language (HTML) Versi 5.” *Jurnal Teknik Informatika* 1–6.
- Rahmat, Ihsan. 2018. “Manajemen Sumber Daya Manusia Islam: Sejarah, Nilai Dan Benturan.” *Jurnal Ilmiah Syi’ar* 18(1):23. doi: 10.29300/syr.v18i1.1568.
- Ismail, I. (2021, Oktober 14). Categories: Marketing & Manajemen. Diambil kembali dari Accurate: <https://accurate.id/marketing-manajemen/entity-relationship-diagram/>
- Another. (2021, April 27). Home:Serba Serbi, Startup & Bisnis:Mengenal Apa Itu Entity Relationship Diagram (ERD):Pengertian, Sejarah dan Penggunaanya. Diambil kembali dari id CloudHost: <https://idcloudhost.com/mengenal-apa-itu-entity-relationship-diagram-erd-pengertian-sejarah-dan-penggunaanya/>
- Juliarto, R. (2021, Mei 19). blog:contoh-use-case-diagram. Diambil kembali dari Dicoding: <https://www.dicoding.com/blog/contoh-use-case-diagram/>