

# ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEGIATAN SANTRI PERSADA BERBASIS ANDROID

Faqihuddin Al-Anshori\*, Sunardi, Abdul Fadlil

Magister Teknologi Informasi, Pascasarjana, Universitas Ahmad Dahlan  
Jl. Prof. Dr. Soepomo, S.H., Janturan, Warungboto, Umbulharjo, Yogyakarta 55164 Indonesia  
[\\*faqihnoah96@gmail.com](mailto:*faqihnoah96@gmail.com)

## ABSTRACT

*Abstraction An institution is in dire need of information systems is well structured and has the advantage in the era of globalization. Presentation of information quickly and accurately is absolutely necessary. That condition also applies to Pondok Pesantren Ahmad Dahlan (Persada) Ahmad Dahlan University (UAD). Based on observations, various problems occur as a result of information delivery system is still manual. Manual information systems proved to be irrelevant. Persada UAD requires a more comprehensive integrated system so that information can be accessed on the students effectively and efficiently. They are expected to no longer need to work Persada to simply update the information. The author assesses android based application creation can be an alternative solution. That's because android a complete platform, ranging from information systems, applications, developing tools or developer tools, applications market, as well as the mobile phone industry vendor support and open systems community.*

**Keywords:** *Android, Persada, Information Systems*

## INTISARI

Intisari Sebuah lembaga sangat membutuhkan sistem informasi yang terstruktur dengan baik dan memiliki keunggulan pada era globalisasi seperti saat ini. Penyajian informasi secara cepat dan akurat mutlak dibutuhkan. Kondisi itu juga berlaku bagi Pondok Pesantren Ahmad Dahlan (Persada) Universitas Ahmad Dahlan (UAD). Berdasarkan hasil observasi, berbagai permasalahan terjadi akibat sistem penyampaian informasi yang masih manual. Sistem informasi manual terbukti sudah tidak relevan. Persada UAD membutuhkan sebuah sistem terpadu yang lebih komprehensif agar informasi dapat diakses pada santri secara efektif dan efisien. Mereka diharapkan tidak perlu lagi ke kantor Persada untuk sekedar melakukan update informasi. Penulis menilai pembuatan aplikasi berbasis android dapat menjadi alternatif solusi. Hal itu karena android merupakan platform yang lengkap, mulai dari sistem informasi, aplikasi, developing tool atau alat pengembang, pasar aplikasi, serta dukungan vendor industri telepon seluler dan komunitas open system.

**Kata kunci:** Android, Persada, Sistem Informasi

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Sebuah lembaga sangat membutuhkan sistem informasi yang terstruktur dengan baik dan memiliki keunggulan pada era globalisasi seperti saat ini. Penyajian informasi secara cepat dan akurat mutlak dibutuhkan.

Kondisi itu juga berlaku bagi Pondok Pesantren Ahmad Dahlan (Persada) Universitas Ahmad Dahlan (UAD). Berdasarkan hasil observasi, berbagai permasalahan terjadi akibat sistem penyampaian informasi yang masih manual.

Sistem informasi manual terbukti sudah tidak relevan. Persada UAD membutuhkan sebuah sistem terpadu yang lebih komprehensif agar informasi dapat diakses pada santri secara efektif dan efisien. Mereka diharapkan tidak perlu lagi ke kantor Persada untuk sekedar melakukan *update* informasi. Penulis menilai pembuatan aplikasi berbasis android dapat menjadi alternatif solusi. Hal itu

karena android merupakan *platform* yang lengkap, mulai dari sistem informasi, aplikasi, *developing tool* atau alat pengembang, pasar aplikasi, serta dukungan vendor industri telepon seluler dan komunitas *open system*.

Dari serangkaian pernyataan di atas, Persada UAD membutuhkan aplikasi khusus yang dapat meningkatkan kualitas layanan informasi. Para santri seharusnya bisa mendapatkan informasi di mana pun dan kapan pun. Hal itu membuat penulis tertarik untuk membuat sebuah penelitian dengan judul "Sistem Informasi Kegiatan Santri Persada Berbasis Android.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi peneliti, antara lain :

1. Penyampaian informasi terkait Persada UAD masih menggunakan cara manual, yaitu dengan menemui staf kepengurusan Persada.

2. Para santri kesulitan mendapatkan informasi yang dibutuhkan apabila staf yang berwenang tidak ada di kantor Persada.
3. Tidak semua santri sempat datang ke kantor Persada hanya untuk mengecek informasi terbaru karena memiliki kesibukan di kampus, baik aktivitas perkuliahan maupun organisasi.
4. Belum adanya sistem terpadu yang dapat memfasilitasi kebutuhan akan kemudahan akses informasi di Persada UAD.

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini antara lain :

1. Bagaimana membuat sistem terpadu yang dapat memfasilitasi kebutuhan akan kemudahan akses informasi di Persada UAD
2. Bagaimana membuat perencanaan strategis bagi pengembangan sistem informasi Persada untuk meningkatkan daya saing dan mempersiapkan sumber daya lulusan berkualitas yang selaras dengan visi dan misi lembaga.

Adapun batasan permasalahannya sebagai berikut :

1. Data Pengurus Santri
2. Data Kegiatan Santri

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Pengurus Persada  
Aplikasi yang dihasilkan dapat membantu menyajikan dan menyampaikan informasi tentang berbagai kegiatan dan pengumuman yang lengkap bagi santri. Hasil penelitian juga bisa digunakan sebagai bahan acuan dan evaluasi guna mengambil keputusan dan membuat kebijakan baru untuk kemajuan lembaga, khususnya tentang perencanaan strategis bagi sistem informasi di Persada.

2. Bagi Santri  
Para santri dapat memperoleh informasi terbaru dan mengaksesnya di mana pun dan kapan pun, tanpa perlu datang ke kantor Persada.

Berdasarkan manfaat yang telah diperoleh tadi dapat diuraikan beberapa definisi untuk melengkapi dan menyamakan pemahaman terhadap konteks penelitian ini, pengertian yang berhubungan dengan beberapa teori yang perlu dikaji dalam penelitian ini, diantaranya pengertian tentang Sistem Informasi dan Android.

## B. Sistem Informasi

Kajian ini digunakan sebagai bahan perbandingan antara penelitian yang sudah dilakukan dan yang akan dirancang oleh peneliti. Beberapa kajian penelitian tersebut diantaranya:

(Apit Riana,2006) menerangkan dalam tesisnya yang berjudul Evaluasi Kinerja Sistem Informasi Manajemen Ditinjau Dari Aspek Persepsi Pengguna Dalam Mendukung Proses Manajemen Di Rumah Sakit PKU Muhammadiyah Yogyakarta mulai mengimplementasikan SIM RS berbasis OS DOS namun belum dilakukan pada semua bagian, Persepsi *user* berdasarkan aspek *performance*, Persepsi user berdasarkan aspek *information*, Persepsi user berdasarkan aspek *economic*, Persepsi user berdasarkan aspek *control*, Persepsi user berdasarkan aspek *efficiency*, Persepsi user berdasarkan aspek *service*.

(Sri Anardani,2011) menerangkan dalam tesisnya yang berjudul Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis ERP (Enterprise Resource Planning). Bahwa sistem yang dirancang telah menerapkan sistem ERP (Enterprise Resource Planning) yakni sebuah sistem yang mampu mendukung proses integrasi, otomatisasi, dan optimasi melalui model aplikasi sistem informasi. Berdasarkan analisis dan perancangan Sistem Informasi Berbasis ERP pada IKIP PGRI Madiun yang telah dibuat, dituangkan dalam bentuk SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak) dan DPPL (Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak). Dokumen ini akan digunakan sebagai rujukan dalam pengembangan sistem informasi perguruan tinggi berbasis ERP pada IKIP PGRI Madiun di masa yang akan datang.

Untuk melengkapi dan menyamakan pemahaman terhadap konteks penelitian ini, diuraikan beberapa definisi dan pengertian yang berhubungan dengan beberapa teori yang perlu dikaji dalam penelitian ini, diantaranya pengertian tentang Sistem Informasi dan Android

(Davis, Gordon.B,1993) Sistem adalah kumpulan elemen yang berintegrasi untuk mencapai tujuan tertentu sedangkan informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam mengambil keputusan saat ini atau mendatang.

Informasi dapat menggambarkan kejadian nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Sumber dari informasi adalah data yang dapat berbentuk huruf, simbol, alfabet dan lain sebagainya.

(Pengembangan Sistem, 1999) Model dasar sistem adalah masukan, pengolahan, dan pengeluaran. Fungsi pengolahan informasi sering membutuhkan data yang telah dikumpulkan dan diolah dalam waktu periode sebelumnya. Oleh karena itu pada model sistem informasi ditambahkan pula media penyimpanan data (*database*) maka fungsi pengolahan informasi bukan lagi mengubah data menjadi informasi tetapi juga menyimpan data untuk dipergunakan lebih lanjut.

(Turban dan Volonino,2010) dalam bukunya menyebutkan bahwa Enterprise Resources Planning(ERP) adalah salah satu tools yang paling sukses untuk mengatur rantai pasok khususnya pada bagian internal dan merelasikan aktivitas internal. Perangkat lunak ini mengintegrasikan rencana manajemen dan sumber daya yang ada didalam perusahaan.

(Park dan Kusiak,2005) menyebutkan bahwa ERP dioperasikan sebagai proses integrasi yang direncanakan dengan demikian mampu menyediakan informasi real-time dengan tingkat yang diinginkan, sistem pendukung terpusat yang terkoordinasikan diperlukan untuk membantu penggunaan ERP dan administrator menemukan masalah, melakukan validasi dan verifikasi, serta memelihara proses integrasi ERP dengan konsisten yang besar.

(Gattiker,2007) mendefinisikan bahwa ERP adalah sistem terpadu yang memungkinkan terjadinya integrasi. Semaranayake (2009) menyebutkan bahwa sistem ERP adalah sistem informasi yang mengajukan pendekatan terpadu untuk proses integrasi, otomatisasi, dan optimasi proses bisnis.

(Amid Amin, Bagheri Mehdi, Ghasrodasti Saeed, 2010) menyatakan ERP adalah sistem untuk menciptakan efektivitas organisasi yang kompleks dan luas.

(Nazruddin Safaat,2011) Android adalah sebuah kumpulan perangkat lunak untuk perangkat mobile yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi utama *mobile*. Android memiliki 4 (empat) karakteristik sebagai berikut:

a) Terbuka

Android dibangun untuk benar-benar terbuka sehingga sebuah aplikasi dapat memanggil salah satu fungsi inti ponsel seperti membuat panggilan, mengirim pesan teks, menggunakan kamera, dan lain-lain.

b) Semua Aplikasi dibuat sama

Android tidak memberikan perbedaan terhadap aplikasi utama dari telpon dan aplikasi pihak ketiga (*third-party application*).

c) Memecahkan hambatan pada aplikasi

Android memecah hambatan untuk membangun aplikasi yang baru dan inovatif.

d) Pengembangan aplikasi yang cepat dan mudah

Android memiliki sekumpulan tools yang dapat digunakan sehingga membantu para pengembang dalam meningkatkan produktivitas pada saat membangun aplikasi yang dibuat. *Google Inc.* Sepenuhnya membangun Android dan menjadikan bersifat terbuka (*open source*) sehingga para pengembang dapat menggunakan Android tanpa mengeluarkan biaya untuk lisensi dari *Google* dan dapat membangun Android tanpa adanya batasan-batasan.

(Nazruddin Safaat,2013) Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android bisa digunakan oleh setiap orang yang ingin menggunakannya pada perangkat mereka. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan untuk bermacam peranti bergerak. Awalnya, *Google Inc.* membeli *Android Inc.*, pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel/*smartphone*. Kemudian untuk mengembangkan Android, *dibentuklah Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk *Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia*. [10]

(Nazruddin Safaat,2014) Kelebihan Android dibandingkan dengan *mobile platform* yang ada dipasaran, yaitu :

1. Merupakan pengembang *platform* bebas yang berbasis *linux* dan *open source*.

2. Sebuah komponen berbasis arsitektur yang terinspirasi oleh *mashup internet*. Bagian dari satu aplikasi dapat dikembangkan, digantikan, ditingkatkan komponennya sesuai dengan versi yang diinginkan sehingga dapat memunculkan berbagai kreativitas pada *mobile application*.

3. Memiliki layanan berbasis lokasi menggunakan *GPS* atau triangulasi menara sel untuk menyesuaikan lokasi anda berada.

Adapun kekurangan Android adalah sebagai berikut:

1. Handset Android dibuat oleh banyak *vendor* dengan ukuran layar yang berbeda, sebagian menggunakan keyboard fisik, sebagian lagi hanya menggunakan *touch screen*. Versi Android yang terpasang di handset juga berbeda-beda.

2. Android adalah produk *open source* dari Google dan *Open Handset Alliance*, karena itu aplikasi yang ada dalam Android sangat menyatu dengan layanan Google, contohnya *email* menggunakan *Gmail*, kalender menggunakan *Google Calendar*, bahkan sampai *contact* pun disimpan di *Gmail Contact*.

3. Android cukup aktif dikembangkan, hampir tiap tahun mereka merilis sistem operasi baru, pada tahun 2010 Google merilis *Froyo* (2.2), *Gingerbread* (2.3) dan *Honeycomb* (3.0), pada tahun 2011 merilis *Ice Cream Sandwich* (4.0). Namun dari sisi vendor atau operator, update ke user membutuhkan waktu berbulan-bulan, sebagai contoh, *Froyo* dirilis pada Mei 2010, namun pengguna Android kebanyakan baru meng-*update* setelah September.

## II. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* adalah metode yang menyarankan sebuah pendekatan yang sistematis dan sekuensial melalui tahapan-tahapan yang ada pada SDLC untuk membangun sebuah perangkat lunak.

Metode *Waterfall* menekankan pada sebuah keterurutan dalam proses pengembangan perangkat lunak. Metode ini adalah sebuah metode yang tepat untuk membangun perangkat lunak yang tidak terlalu besar dan sumber daya manusia yang terlibat dalam jumlah yang terbatas. Sistem *Aplikasi mobile* bagi santri Persada berbasis *Android* pada dasarnya digunakan untuk mempermudah pihak Persada dalam memberikan informasi kepada santrinya, dan mempermudah santri persada dalam mendapatkan informasi yang jelas dan akurat tentang kegiatan maupun pengumuman penting di Persada.

Adapun hal hal yang mampu dilakukan oleh sistem *Aplikasi Android* yang di rancang yaitu dapat mengakses basis data sebagai sumber data dari sistem android. Dalam perancangan sistem aplikasi ini, tersedia fasilitas informasi yang dipergunakan bagi santri, seperti : informasi profil pengurus Persada dan informasi jadwal kegiatan santri di Persada. Pada pengembangan sistem ini akan terbagi menjadi 3 hak akses yaitu administrator, staff dan user. Berikut adalah keterangannya:

- a. User hanya bisa melihat informasi yang ditampilkan pada sistem.
- b. Staff dapat memanipulasi (menambah, mengedit) data santri.
- c. Administrator memiliki hak akses tertinggi.

Sistem aplikasi mobile bagi santri Persada berbasis android pada dasarnya digunakan

untuk mempermudah pihak Persada dalam memberikan informasi kepada santrinya, dan mempermudah santri persada dalam mendapatkan informasi yang jelas dan akurat tentang kegiatan maupun pengumuman penting di Persada.

Adapun hal hal yang mampu dilakukan oleh sistem aplikasi android yang di rancang yaitu dapat mengakses basis data sebagai sumber data dari sistem android. Dalam perancangan sistem aplikasi ini, tersedia fasilitas informasi yang dipergunakan bagi santri, seperti : informasi profil pengurus Persada dan informasi jadwal kegiatan santri di Persada

### A. Bahan Penelitian

Bahan yang digunakan didapatkan melalui pengumpulan data. Tahap pengumpulan data yang dilakukan peneliti ada tiga cara yaitu dengan melakukan studi literatur atau kepastakaan, wawancara dan observasi langsung terhadap obyek penelitian. Berikut merupakan tiga cara pengumpulan data :

#### 1. Studi literatur atau Kepustakaan

Metode pengumpulan data dilakukan melalui membaca dan mempelajari referensi-referensi berupa makalah, jurnal ilmiah, tesis, atau buku. Fasilitas *internet* juga digunakan sebagai media untuk mencari data atau informasi yang dipublikasikan didunia maya yang berkaitan dengan obyek penelitian. Teori yang berhubungan dengan penelitian ini antara lain konsep aplikasi berbasis Android.

#### 2. Wawancara

Metode pengumpulan data dilakukan dengan tanya jawab yang diajukan secara langsung kepada pihak yang menangani Persada. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data atau informasi yang berkaitan dengan obyek penelitian.

#### 3. Observasi

Metode pengumpulan data dilakukan dengan melakukan peninjauan atau pengamatan langsung terhadap sampel obyek penelitian yaitu jenis-jenis kegiatan maupun aktifitas yang berada di Persada.

### B. Alat Penelitian

Peralatan utama dibagi menjadi 2 kategori yaitu hardware dan software.

*Hardware* yang digunakan adalah laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:

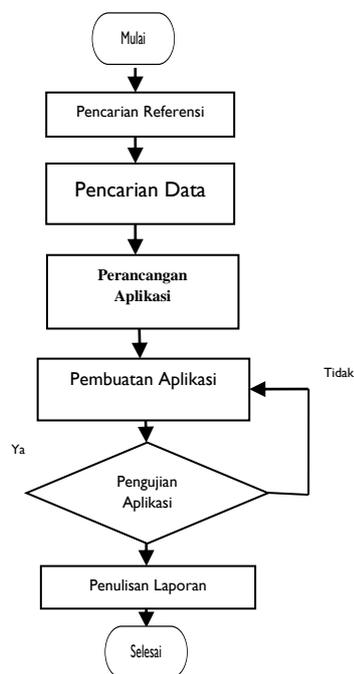
1. Prosesor Core 2 Duo
2. Hardisk 250 GB
3. RAM 4 GB
4. Handphone android Lenovo A6000+
5. RAM 2 GB
6. CPU Quad Core 1.2 GHz

Software yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. *App Inventor* sebagai *tool* utama pembuat aplikasi android.
2. Notepad ++ sebagai edit text.
3. Windows 7 sebagai sistem operasi laptop
4. Android versi 5.0.2 ( Lollipop) sebagai sistem operasi handphone.

### C. Perancangan Sistem

Tahap ini merupakan tahap perancangan flowchart atau desain sistem yang akan dibuat dengan mengacu pada hasil pengumpulan data kebutuhan yang sudah dilakukan pada tahap sebelumnya. Tahap perancangan adalah membuat desain flowchart. Dapat dilihat pada Gambar 1 :



Gambar 1. Flowchart

Pencarian referensi melalui beberapa buku yang berkaitan dengan android dan beberapa hasil penelitian terdahulu yang bisa dijadikan sebagai acuan dalam melakukan penelitian ini. Pencarian data dengan cara melakukan observasi di persada dan menanyakan langsung dengan pengurus persada apa saja agenda-agenda besar yang sering dilaksanakan di persada. Perancangan aplikasi dimulai dengan pembuatan flowchart/alur berjalannya sebuah sistem informasi yang dirancang dengan urutan yang terstruktur dengan baik.

Pembuatan dimulai dari rancangan interface yang dibuat sesederhana mungkin sehingga para penggunanya nanti bisa dengan mudah untuk mengoperasikannya. Serta

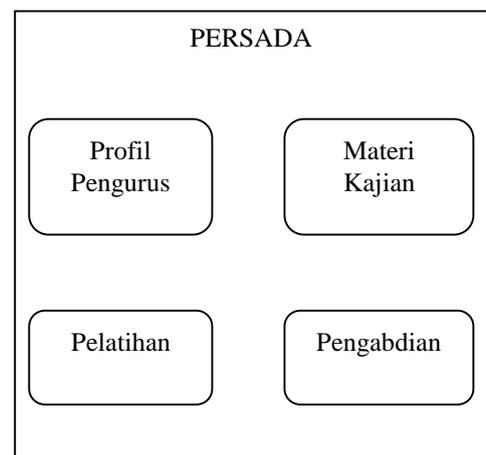
bersifat user friendly. Pada pembuatan aplikasi ini sampai pada proses pengujian sistem.

Pengujian sistem ini dibuat untuk mengukur seberapa jauh sistem tersebut bisa digunakan/dioperasikan dengan baik oleh para santri yang ada di persada. Apabila mengalami kekurangan/kesalahan maka sistem tersebut akan dibenahi kembali sampai pada hasil yang diinginkan.

### D. Pengujian Sistem

Tahap ini merupakan tahap uji coba terhadap sistem yang telah dibuat dengan tujuan agar dapat diketahui kelemahan atau kesalahan dari sistem tersebut. Hal ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi yang digunakan untuk memperbaiki perangkat lunak yang sudah dibangun. Dapat digambarkan dalam bentuk interface.

Gambar 2 menunjukkan rancangan interface awalnya :



Gambar 2. Tampilan awal aplikasi

Tampilan awal aplikasi pada Gambar 2 merupakan awal mulanya aplikasi ini ketika akan digunakan. Ada 4 icon pilihan yang masing masing memiliki fungsi yang berbeda. Profil pengurus berisi beberapa nama pengurus di Persada. Materi kajian berisi informasi mengenai beberapa kegiatan kajian yang ada di persada. Pelatihan berisi mengenai kegiatan pelatihan yang diadakan di lingkungan pesantren. Pengabdian berisikan mengenai kegiatan pengabdian santri terhadap lingkungan disekitar baik didalam maupun diluar.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diharapkan dari sistem ini adalah mulai dari pencarian referensi. Pencarian referensi ini berangkat dari penelitian yang sudah ada dan pengembangannya. Di sistem yang akan di

buat ini akan memberikan hal baru berupa sistem yang berbasis android. Sistem yang paling baik saat ini. Lalu pencarian data di mulai dari sebuah observasi dan wawancara dengan pihak yang terkait dengan sistem ini, dalam hal ini adalah para pengurus Persada itu sendiri. Setelah proses pencarian referensi dan pencarian data yang sudah lengkap dan valid maka selanjutnya adalah perancangan aplikasi. Perancangannya ini tentunya tidak langsung jadi. Akan tetapi melalui sebuah proses dan mempertimbangkan pemakaian sistem dalam jangka waktu yang panjang sehingga bisa menghasilkan sistem yang sesuai dengan permintaan *client*. Sistem ini nantinya akan mempermudah dalam penyampaian informasi terkait kegiatan maupun aktivitas yang ada. Setelah itu baru akan di mulai pembuatannya. Pembuatan sistem ini mengacu pada proses perancangan tadi yang sudah di sepakati oleh kedua belah pihak. Dalam hal ini client dan pembuat aplikasi. Pada proses pembuatan ini dibutuhkan kesesuaian dengan apa yang di minta dari client tersebut agar sesuai harapan. Hasil percobaan untuk aplikasi ini berbentuk satu tabel percobaan seperti terlihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Aplikasi

My Projects		
Nama	Tanggal	Status
Modifikasi	Dec 10, 2014 4:57:07 PM	Dec 10, 2014 4:54:29 PM
Login	Dec 10, 2014 5:01:07 PM	Dec 10, 2014 4:57:11 PM
Persada Info	Dec 10, 2014 5:02:47 PM	Dec 10, 2014 5:02:10 PM

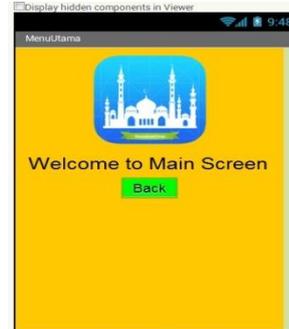
Lalu dari percobaan tersebut dapat menghasilkan sebuah aplikasi berbasis android. Hasilnya adalah berikut tampilan awal aplikasi dilihat pada gambar 2. Seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2. Tampilan form login

Pada tampilan ini user harus mengisi user name dan password agar bisa masuk ke

menu berikutnya. Sebagai mana pada umumnya sebuah aplikasi memiliki form untuk login. Supaya memudahkan dalam proses berjalannya sebuah sistem yang sedang atau masih dalam perancangan. Setelah ini user akan masuk pada menu berikutnya. Yaitu tampilan awal aplikasi. Tampilan awal aplikasi ini dapat dilihat pada gambar 3. Seperti gambar dibawah ini.



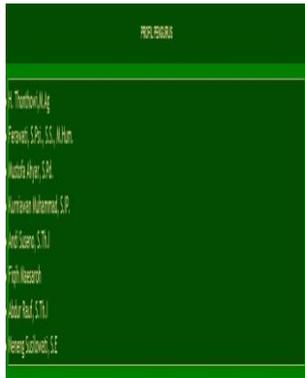
Gambar 3. Tampilan Menu Utama

Pada tampilan ini user bisa memilih 2 opsi untuk melanjutkan ke tahap berikutnya. Yaitu tahap menuju ke aplikasi atau kembali ke form login. Apabila ada kesalahan saat memasukkan user name dan password maka akan ada pemberituannya. Untuk melanjutkan ke aplikasi sistemnya cukup dengan klik icon masjid yang sudah ada maka user akan di alihkan ke form lainnya. Berikutnya adalah Gambar 4. Menu awal dalam aplikasi



Gambar 4. Tampilan awal aplikasi

Setelah tampilan awal aplikasi lalu berikut contoh sub menu 1 bagian profil pengurus dilihat pada gambar 5. Di bagian ini user bisa melihat siapa saja pengurus Persada yang ada saat ini lengkap dengan identitasnya.



Gambar 5. Menu pertama pada aplikasi

Setelah menu pertama, berikut contoh menu kedua yaitu materi kajian dilihat pada gambar 6. Pada menu ini user bisa melihat materi kajian apa saja yang rutin dilaksanakan di Persada.



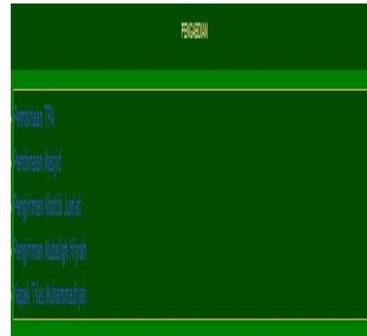
Gambar 6. Menu kedua pada aplikasi

Selanjutnya adalah tampilan menu ke tiga pada aplikasi dilihat pada gambar 7. Pada menu ini user bisa melihat pelatihan apa saja yang rutin dilaksanakan di Persada.



Gambar 7. Menu ketiga pada aplikasi

Selanjutnya adalah tampilan menu ke empat pada aplikasi dilihat pada gambar 8. Pada menu ini user bisa melihat pengabdian dalam bentuk apa saja yang rutin dilaksanakan di Persada.



Gambar 8. Menu keempat pada aplikasi

Manfaat dan fungsi dari penelitian aplikasi “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Kegiatan Santri Persada Berbasis Android” sebagai berikut:

1. Mudah: Dapat digunakan oleh santri karena hanya lewat satu aplikasi yang digunakan di Android serta bersifat user friendly.
2. Praktis dan cepat: Dapat digunakan setiap saat dimanapun berada tanpa harus berhubungan langsung dengan pengurus Persada.
3. Keakuratan: Data yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini sangat valid karena di ambil langsung/diobservasi langsung dilokasi Persada.
4. Ekonomis: Aplikasi ini nantinya akan dapat didownload dengan sangat mudah.
5. Updaten: Aplikasi ini selalu mengalami pembaharuan untuk memperbaiki masalah dengan pembaharuan sebuah sistem, penambahan data pendukukng. Termasuk memperbaiki kelemahan keamanan dan meningkatkan kegunaan kinerja.

Dengan adanya sistem ini dapat mempercepat informasi yang akan diberikan dari pihak pengurus ke para santri. Informasi yang disampaikan juga harus akurat sehingga sistem ini nantinya memiliki tingkat akurasi yang bagus serta harus update setiap saat agar bisa menjadi acuan apakah sistem ini dirawat atau tidak, salah satunya dengan mengupdate setiap informasi yang ada.

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini yang berjudul “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Kegiatan Santri Persada Berbasis Android” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Program aplikasi yang dirancang dan dibuat dengan memanfaatkan teknologi informasi dan telekomunikasi yang berbasis android untuk menjawab kebutuhan informasi real time dari

- persadakepada santrinya untuk mengetahui beberapa kegiatan yang tetap dan yang berubah-ubah yang ada di Persada. Hasil penelitian menunjukkan adanya sebuah sistem informasi berbasis android yang mempermudah pengurus persada dalam menyampaikan segala macam bentuk informasi terhadap para santrinya.
2. Menentukan jadwal kegiatan di Persada dengan menggunakan aplikasi, menunjukkan kecepatan, keefisienan dan kecermatan dalam memberikan sebuah layanan informasi yang harus update setiap saat. Dengan adanya sistem aplikasi yang telah dibuat maka akan dengan mudah bisa digunakan untuk kebutuhan akan informasi setiap harinya. Sehingga sistem yang semula hanya manual bisa di perbaiki dengan sistem yang lebih baik dan lebih terstruktur.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Riana, Apit. 2006, Evaluasi Kinerja Informasi Manajemen Ditinjau Dari Aspek Persepsi Pengguna Dalam Mendukung Proses Manajemen Di Rumah Sakit PKU Muhammadiyah Yogyakarta. (Studi Kasus : RS. PKU Muhammadiyah Yogyakarta) Tesis. Semarang : Program Studi Magister Ilmu Kesehatan Masyarakat Konsentrasi Sistem Informasi Manajemen Kesehatan Universitas Diponegoro.
- Anandani, Sri. 2011, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis ERP ( Enterprise Resource Planning). (studi kasus : IKIP PGRI Madiun) Tesis. Yogyakarta : Program Studi Magister Teknik Informatika Program Pascasarjana Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Davis, Gordon.B.; Kerangka dasar Sistem Informasi Manajemen Bagian I Pengantar, Pustaka Binaman Pressindo; Jakarta; 1993.
- ; Pengembangan Sistem: Suatu Survei ;  
[www.angelfire.com/id/akademika/rksiasvsdes99.html](http://www.angelfire.com/id/akademika/rksiasvsdes99.html) 1999.
- Turban Efraim, Volonino Linda, 2010, *Information Technology for Management, Transforming Organization in the Digital Economy*, Seven Edition, Jhon Wiley and Sons.
- K. Park dan A. Kusiak, 2005, *Enterprise resource planning (ERP) Operations Support System for Maintaining Process Integration*, International Journal of Production Research, Vol. 43 No. 19, p.3959-3982.

- Gattiker T. F., 2007, Enterprise Resource Planning (ERP) System and The Manufacturing Marketing Inteface: An Information-Processing Theory View, *International Kournal of Production Research*, Vol.45, No. 13, p.2895-2917.
- Amid Amin, Bagheri Mehdi, Ghasrodasti Saeed, 2010, *Analysis the of Enterprise Resource Planning System on Organizational Effectiveness*, International Journal of System Applications, Engineering & Development, Vol.4 Issue.3, p.76-86
- Safaat, Nazruddin. 2011. Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android.
- Safaat, Nazruddin. 2013. Aplikasi Berbasis android. Bandung: Informatika
- Safaat, Nazruddin. 2014. Aplikasi Berbasis android. Edisi revisi Bandung: Informatika