

DIGITALISASI KITAB SAFINATUN NAJAH YAYASAN PONDOK PESANTREN TARBİYATUL HUDA CIPASUNG CIMARAGAS

Muhamad Aznar Abdillah¹, Dendy Nur Djulianasah²

^{1,2}STMIK Muhammadiyah Paguyangan Brebes
Email: ¹aznar@stmikmpb.ac.id, ²dendy.goonyoz@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem digitalisasi kitab Safinatun Najah berbasis desktop, sebagai kebutuhan para santri dalam proses menuntut ilmu. Digitalisasi kitab ini memudahkan para santri maupun pihak yayasan dalam proses pembelajaran. Langkah penelitian dalam skripsi ini, pertama peneliti melakukan pengumpulan data yang akan digunakan sebagai dasar kebutuhan pembuatan aplikasi digitalisasi kitab Safinatun Najah. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Setelah pengumpulan data selesai selanjutnya peneliti melakukan kegiatan yaitu, menganalisis sistem, merancang sistem, dan membuat sistem juga implementasi. Aplikasi digitalisasi kitab safinah ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic*. Hasil dari penerapan kitab Safinatun Najah digital pada Yayasan Tarbiyatul Huda Cipasung Cimaragas dapat memenuhi kebutuhan dalam proses penerapan dengan didukung teknologi dan memberikan kemudahan bagi pihak yayasan maupun bagi para pengguna. Dengan menggunakan aplikasi kitab Safinatun Najah digital ini pihak yayasan maupun para pengguna dapat secara mudah memahami kitab safinatun Najah tersebut.

Kata Kunci : *Digital, VB.Net, Aplikasi, Kitab Safinatun Najah.*

Abstract

This study aims to build a desktop-based Safinatun Najah book digitization system, as the needs of the students in the process of studying. Digitizing this book makes it easier for students and the foundation in the learning process. The research step in this thesis, the researcher first collects data that will be used as the basis for the needs of making a digitizing application for the book of Safinatun Najah. Data was collected by means of observation and interviews. After data collection was completed, the researcher carried out activities, namely, analyzing the system, designing the system, and making the system as well as implementation. This safinah book digitization application was built using the Visual Basic programming language. The results of the application of the digital Safinatun Najah book at the Tarbiyatul Huda Cipasung Cimaragas Foundation can meet the needs in the application process supported by technology and provide convenience for the foundation and for users. By using this digital Safinatun Najah book application, the foundation and users can easily understand the Safinatun Najah book.

Keywords: Digital, VB.Net, Application, Safinatun Najah Book

1. PENDAHULUAN

Melihat zaman modern dan era masyarakat industri saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi yang ditopang oleh daya nalar memiliki peranan penting dalam meningkatkan segala aspek kehidupan manusia. Para ilmuwan berkontribusi pada pembangunan masyarakat, agama, dan negara. Sebagai khalifah di muka bumi, manusia menggunakan ilmu untuk melihat tanda-tanda zaman dan memanfaatkan segala yang ada demi kemaslahatan umat. Sains memudahkan manusia menghadapi situasi yang menantang

Kemajuan teknologi berdampak besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang agama. Pola kehidupan masyarakat dan teknologi informasi dalam aktivitas peribadahan telah berubah, menuntut individu untuk beradaptasi agar dapat beribadah secara berkesinambungan. Di Indonesia, terdapat beberapa jenis lembaga pendidikan, salah satunya adalah Pesantren yang menekankan pembelajaran ajaran Islam. Pesantren terbagi menjadi Salafi dan Modern. Pesantren Salafi fokus pada kitab kuning yang mengajarkan ilmu-ilmu agama Islam seperti Fiqih, yang wajib dipelajari oleh setiap Muslim. Pesantren awalnya merupakan lembaga pendidikan agama Islam di Jawa, berfungsi sebagai pusat pembelajaran ketat dengan hubungan erat ke daerah sekitar. Kyai memegang tanggung jawab ganda sebagai pemimpin spiritual dan pengelola pesantren. Metode pengajaran pesantren dipengaruhi oleh budaya lokal, namun materi yang diajarkan tetap ortodoksi Islam melalui kitab kuning. Santri harus menguasai kitab ini sebelum menjadi alumni. Selain memperkaya pemikiran santri dengan teks Islam, pesantren juga bertujuan meningkatkan moral dan mengajarkan perilaku etis. Kitab kuning, tulisan Arab dari abad ke-16 hingga ke-18, digunakan sebagai sumber belajar di pesantren. Salah satu kitab penting adalah *Safinatun Najah* karya Syekh Salim bin Abdullah, yang mengajarkan hukum ibadah menurut mazhab Syafi'i. Di era globalisasi, penting untuk merampingkan inovasi data dalam pendidikan Islam. Yayasan Pesantren Tarbiyatul Huda Cipasung berupaya meningkatkan metode salafi dengan mendigitalkan kitab *Safinatun Najah*, diharapkan mempermudah santri memahami kitab yang tidak memiliki tanda baca. Digitalisasi ini diharapkan dapat meningkatkan metode pembelajaran di pesantren.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Objek Penelitian

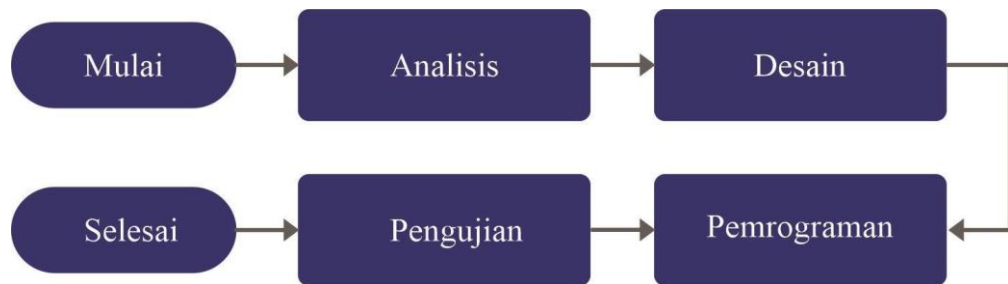
Objek penelitian ini merupakan Digitalisasi Kitab *Safinatun Najah* berbasis Desktop yang dilaksanakan di Yayasan Pondok Pesantren Tarbiyatul Huda Cipasung, Dusun Pasir Nangka, Desa Beber, Kecamatan Cimaragas, Kabupaten Ciamis, Provinsi Jawa Barat.

2.2 Alat dan Bahan

Tabel 1. Alat dan Bahan

No	Alat dan Bahan	Versi/Spesifikasi	Kegunaan
1.	Laptop	Processor Intel (R) Core (TM) i3-6006U CPU @2.00Hz 2.00 GH.z	Penyusunan laporan dan pengembangan aplikasi.
2.	Windows	10 Enterprise 2010	Sistem Pengoperasian.
3.	Microsoft Word	2010 X21 2020	Alat bantu <i>user</i> /pengguna dalam menyusun laporan.
4.	Microsoft Visual Studio		Pengembangan Aplikasi.
5.	CorelRAW		Mengolah Desain <i>Interface</i> .

2.3 Tahap Penelitian

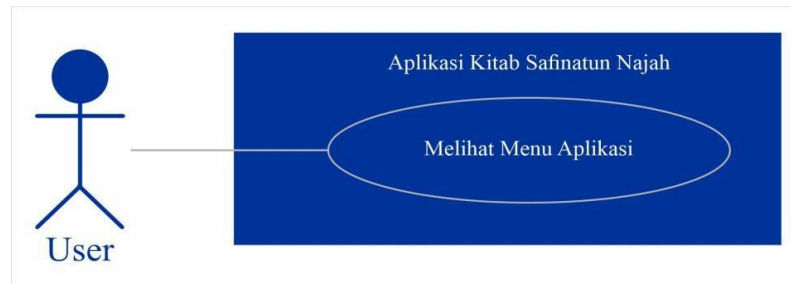


Gambar 1. Flowchart Tahap Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

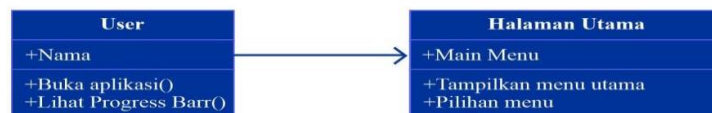
3.1 Perancangan Perangkat

3.1.1 Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

3.1.2. Class Diagram



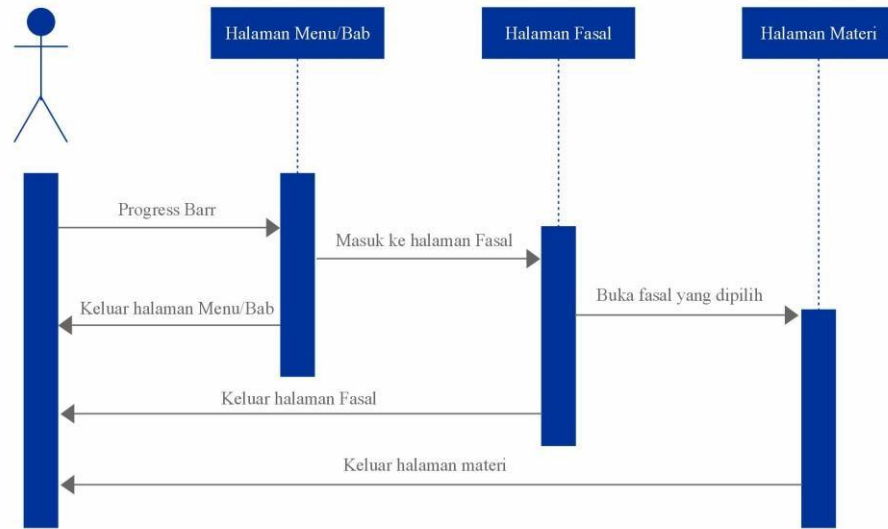
Gambar 3. Class Diagram

3.1.3. Activity Diagram



Gambar 4. Activity Diagram

3.1.4. Sequence Diagram



Gambar 5. Sequence Diagram

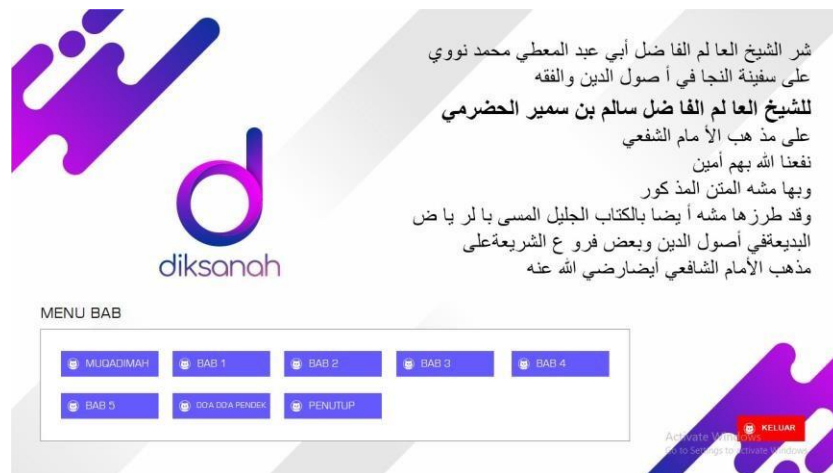
3.2 Implementasi

3.2.1 Halaman Progress Barr



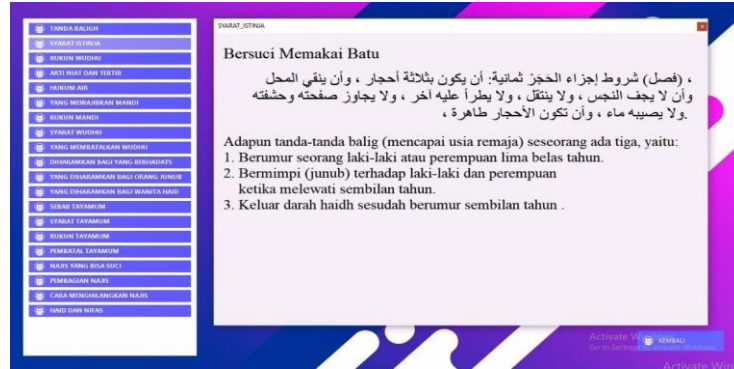
Gambar. 6. Sequence Diagram

3.2.2 Halaman Menu Utama



Gambar. 7. Sequence Diagram

3.2.3 Halaman Menu Utama



Gambar 8. Sequence Diagram

3.3 Testing

Hasil percobaan adalah hasil akhir yang menyebabkan produk setelah beberapa tahap selesai mulai dari pemeriksaan masalah, penyelidikan kebutuhan, dll. Selain itu, hasil dari pengujian ini adalah inti dari pembuatan program partisipasi siswa ini, memanfaatkan hasil percobaan tersebut. Produsen dapat mengantisipasi apakah produk ini layak digunakan oleh klien atau tidak. Bagian ini juga merupakan langkah yang memungkinkan pembuat menarik kesimpulan selama proses pengembangan perangkat lunak karena terlepas dari bagaimana prosesnya, hasil adalah tujuan utama dari semua pengembang perangkat lunak.

3.3.1 Penilaian Pertanyaan 1

Tabel 2. Penilaian Pertanyaan 1

Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Jumlah Responden	Presentase (%)
Bagaimana menurut anda mengenai tampilan (kesesuaian warna font, background, penempatan button) dari aplikasi kitab Safinatun Najah digital ini?	Menarik	10	100%
	Cukup Menarik	0	0%
	Kurang Menarik	0	0%

3.3.2 Penilaian Pertanyaan 2

Tabel 3. Penilaian Pertanyaan 2

Pertanyaan 2	Pilihan Jawaban	Jumlah Responden	Presentase (%)
Bagaimana menurut anda mengenai kalimat bahasa arab	Jelas dan Mudah dimengerti	8	80%

dan terjemah apakah dapat dibaca jelas dan mudah dimengerti	Tidak jelas dan sulit dimengerti	2	20%
---	----------------------------------	---	-----

3.3.3 Penilaian Pertanyaan 3

Tabel 4. Penilaian Pertanyaan 3

Pertanyaan 3	Pilihan Jawaban	Jumlah Responden	Presentase (%)
Bagaimana menurut anda mengenai isi aplikasi, apakah mudah digunakan dan mudah dipahami?	Mudah digunakan dan mudah dipahami	10	100%
	Sulit digunakan dan sulit dipahami	0	0%

3.3.4 Penilaian Pertanyaan 4

Tabel 5. Penilaian Pertanyaan 4

Pertanyaan 4	Pilihan Jawaban	Jumlah Responden	Presentase (%)
Apakah aplikasi kitab Safinatun Najah digital ini bermanfaat bagi anda?	Bermanfaat	8	100%
	Kurang Bermanfaat	2	20%
	Cukup Bermanfaat	0	0%

3.3.5 Penilaian Pertanyaan 5

Tabel 6. Penilaian Pertanyaan 5

Pertanyaan 5	Pilihan Jawaban	Jumlah Responden	Presentase (%)
Bagaimana menurut anda, apakah anda tertarik untuk mempelajari?	Tertarik	7	70%
	Tidak Tertarik	3	30%

Hasil persentase pada penilaian pertanyaan 3, maka disimpulkan bahwa 70% responden menyatakan tertarik untuk mempelajari kitab Safinatun Najah digital ini. Berdasarkan hasil dari semua kuisioner responden, penulis menyimpulkan bahwa dengan adanya kitab Safinatun Najah digital ini bahwa 80% Responden merasa puas terhadap kitab Safinatun Najah ini.

4. KESIMPULAN

Setelah menyelesaikan tahapan penelitian, penulis menyimpulkan bahwa aplikasi Kitab Safinatun Najah Digital berhasil dibuat. Berdasarkan hasil kuesioner, aplikasi ini efektif dalam mendukung proses pembelajaran di Yayasan Pondok Pesantren Tarbiyatul Huda Cipasung Cimaragas, dengan tingkat keberhasilan mencapai 80%. Responden merasa puas dengan aplikasi tersebut, berdasarkan rumus perhitungan $Y = (P/Q) * 100\%$.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aisya, A. (2018). Mengenal Ilmu Fiqih, Keutamaan dan Hukum Mempelajarinya. Ditemukenali 20 Mei 2022 dari <https://abahaisya.wordpress.com/2018/01/23/mengenal-fiqih-pengertiankeutamaan-dan-hukum-mempelajarinya/comment-page-1/>
- [2] Adhi, S. B. (Agustus, 2018). Rancang Bangun Program Aplikasi Quiz Bahasa Inggris Menggunakan *Microsoft Visual Basic* 6.0. Jurnal Akrab Juara, 3(4): 292-302.
- [3] Asfihan. (31 Agustus, 2021). Pengertian Corel DRAW. Ditemukenali 03 April, 2022, dari <https://ruangpengetahuan.co.id/pengertian-corel-draw>
- [4] Adani, R. M. (2020). Tahapan Pengembangan Perangkat Lunak Dengan Metode Waterfall. Ditemukenali 26 April 2022 dari <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/metode-waterfall/>
- [5] Azka, A. (24 November 2020). Apa Itu Visual Basic? Mengenal Pengertian Visual Basic. Ditemukenali 26 April 2022 dari <https://www.nesabamedia.com/apa-itu-visual-basic/>
- [6] Basit, A. (April, 2009). Perancangan Aplikasi Kitab Dalalil Al-Khairat Berbasis Multimedia. Jakarta: Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah.
- [7] East, P. (1 Januari, 2018). Tentang Microsoft Visual Studio dan Kegunaannya. Ditemukenali 04 April 2022 dari <https://surabaya.proxisgroup.com/tentang-microsoft-visual-studio-dankegunaannya/>
- [8] Elninoru, R. (26 November 2020). Apa Itu Visual Basic Dan Fungsinya. Ditemukenali 26 April 2022, dari <https://anaktik.com/apa-itu-visual-basicdan-fungsinya/>
- [9] ExportHub.id. (2021). Digitalisasi Adalah Proses yang Penting di Zaman Ini! Mengapa?. Ditemukenali 20 April dari <https://www.exporthub.id/digitalisasiadalah-proses-yang-penting-di-zaman-ini-mengapa/>
- [10] Fikri, E, S & Sasongko, A. (20 April, 2022). Yuk Belajar Pokok-Pokok Ibadah di Kitab Safinah An-Najah. Ditemukenali 04 April 2022 dari <https://www.republika.co.id/berita/p61d7h313/yuk-belajar-pokokpokokibadah-di-kitab-safinah-annaja>
- [11] Giovani, R. (2021). Metode Waterfal: Pengertian, Tahapan, Kelebihan & Kekurangan. Ditemukenali 17 Mei 2022 <https://tisucoding.com/metodewaterfall/>
- [12] Hosting, J. R. (2022). Pengertian Metode Waterfal: Tahapan, Kelebihan & Kekurangan. Ditemukenali 17 Mei 2022 <https://www.jagoanhosting.com/blog/metode-waterfall/>
- [13] Itsnaini, F. M. (26 Maret, 2021). Pengertian Desain, Fungsi, dan Tujuannya. Ditemukenali 04 April 2022 dari <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d5534213/pengertian-desain-fungsi-dan-tujuannya>
- [14] Julianto, R. (12 Mei 2021). Apa itu UML? Beserta Pengertian dan Contohnya. Ditemukenali 15 September 2022 dari <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>
- [15] Karim, R. (1 Juni 2021). Kitab Kuning: Pengertian, Isi, Sejarah dan Tradisi Pesantren Indonesia. Ditemukenali 04 April 2022 dari

- <https://penerbitbukudeepublish.com/kitab-kuning/>
- [16] Kastolani. (2021). Kitab Kuning: Pengertian, Sejarah, Jenis, Fungsi, Manfaat Belajar. Ditemukenali 04 April 2022 dari <https://www.inews.id/lifestyle/muslim/kitab-kuning-pengertian-sejarah-jenisfungsi-manfaat-belajar>
- [17] Markey. (26 Maret 2019). Pengertian Pemrograman. Ditemukenali 04 April 2022 dari <https://markey.id/blog/development/pengertian-pemrograman>
- [18] Mala, M, N. (2018). Pentingnya Ilmu Pengetahuan dan Pemahaman Agama. Ditemukenali 04 April 2022 dari <http://umparmu.umpar.ac.id/kemuhammadiyah/pentingnya-ilmupengetahuan-dan-pemahaman-agama>
- [19] Pai, A. (23 September 2018). Fiqih, Usul Fiqih dan Fiqih Syariah. Ditemukenali 26 April 2022 dari http://pai.ftk.uinalauddin.ac.id/artikel/detail_artikel/225
- [20] Prabandani, S, A. (22 Agustus, 2021). CorelDRAW adalah Aplikasi Desain Berbasis Vektor, Ketahui Beberapa Keunggulannya. Ditemukenali 05 April 2022 dari <https://www.merdeka.com/jateng/coreldraw-adalah-aplikasidesain-berbasis-vektor-ketahui-beberapa-keunggulannya-klm.html>
- [21] Ranti, S. (15 Februari, 2022). Pengertian Digitisasi dan Perbedaannya dengan Digitalisasi. Ditemukenali 05 April 2022 dari <https://tekno.kompas.com/read/2022/02/15/13450007/pengertian-digitisasidan-perbedaannya-dengan-digitalisasi?page=all>
- [22] Romadlon, P. &, Permana, Y, A. (Desember, 2019) Pengertian Visual Studio. PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERUMAHAN MENGGUNAKAN METODE SDLC PADA PT. MANDIRI LAND PROSPEROUS BERBASIS MOBILE. Ditemukenali 20 April 2022 dari <https://jurnal.pelitabangsa.ac.id/index.php/sigma/article/view/585>
- [23] Safnidawaty. (2020). Black Box Testing. Ditemukenali 30 April 2022 dari <https://raharja.ac.id/2020/10/20/black-box-testing/>
- [24] Sari, A, N, M (Maret 26, 2021). Software Testing, Definisi dan Jenis-jenisnya. Ditemukenali 05 april 2022 dari <https://www.gamelab.id/news/667software-testing-definisi-dan-jenis-jenisnya>
- [25] Susatyo, D, J. (26 Maret, 2021). Pengertian Pemeliharaan Perangkat Lunak. Ditemukenali 05 April 2022 dari <http://sistem-komputers1.stekom.ac.id/informasi/baca/Pemeliharaan-Perangkat-Lunak-KategoriModel-Pemeliharaan-dan-Proses-Pemeliharaan/4b7b3e2a233c24fd63618f02e2482e37ab773d4a>
- [26] Today, B. (10 April, 2022). Metode *Waterfall*. Ditemukenali 20 April 2022 dari <https://bsi.today/metode-waterfall/>
- [27] Wajdi, M, F. (2022). Mengenal Kitab Fiqih Safinatun Najah. Ditemukenali 05 April 2022 dari <https://immimpangkep.ponpes.id/blogguru/blog/mengenal-kitab-fikihsafinatun-najah/>
- [28] Kusuma, M, A. & Yosrita, E. (28 Juli 2016). Aplikasi Buku Digital Bidang Teknologi Informasi Berbasis Android Mobile pada Perpustakaan BPPKI Surabaya Badan Litbang Kementerian Kominfo . Jakarta: Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi PLN.
- [29] Thoriqussu'ud, M. (Juli, 2012). Model-Model Pengembangan Kajian Kitab Kuning Di Pondok Pesantren, Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya.
- [30] Siregar, A, R (Februari, 2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyyah pada Tingkatan Sekolah Dasar Menggunakan Metode *Accelerated Learning*. Medan: Program Studi Teknik Informatika, STMIK Budidarma Medan.
- [31] Nur, T, T. (29 Agustus, 2013). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Membaca Al-Qur'An dengan Metode Qiro'ah Berbasis Android. Makasar: Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makasar.
- [32] Rostiani, Y., Yusuf, M, A. & Agustianti, A. (25 September, 2021).

Perancangan Aplikasi Honorarium Dosen Berbasis Microsoft Visual Basic .Net Pada STMIK Rosma Karawang. Karawang: Program Studi Komputerisasi Akuntansi, STMIK ROSMA Karawang.