

BAB II

LANDASAN TEORI

1.1. Tinjauan Studi

Dalam penelitian ini penulis merujuk beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya untuk dijadikan bahan rujukan

Penelitian yang dilakukan oleh Melan Susanti (STMIK Nusa Mandiri Jakarta) dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web pada SMK Pasar Minggu Jakarta”. Masalah yang dihadapi SMK Pasar Minggu Jakarta belum tersedianya sistem informasi yang terkomputerisasi di SMK Pasar Minggu Jakarta sehingga untuk mendapatkan informasi sekolah siswa maupun orang tua harus datang ke sekolah secara langsung. Tujuan penelitian ini adalah membangun sistem informasi yang dapat membantu siswa dan orang tua dalam mengakses informasi yang dibutuhkan melalui internet ke website sekolah tanpa harus datang ke sekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Waterfall, Metode ini memberikan pendekatan-pendekatan sistematis dan berurutan bagi pengembangan sistem informasi. Berdasarkan penelitian tersebut membantu pihak SMK Pasar Minggu memberikan solusi yang lebih cepat dalam pengolahan nilai, pembuatan laporan yang lebih efektif dan efisien karena penyimpanan data sudah dalam bentuk database sehingga akses informasi sekolah menjadi lebih mudah [1].

Skripsi yang disusun oleh Ahmad Khoirul Rijal (UIN Syarif Hidayatullah) dengan judul “Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Studi Kasus pada Madrasah Tsanawiyah Al-Muawanah Curug Tangerang”. MTs Al-Muawanah tersebut masih ada yang menggunakan sistem manual untuk mendukung kegiatan proses belajar mengajar. Baik dalam penilaian, absensi, maupun kegiatan administrasi. Aplikasi sistem informasi yang dibuat oleh peneliti dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP, *database MySQL*, *Xampp Web Server* dan didukung oleh program lainnya seperti *Notepad++*, *PhotoshopCS*. Pada penelitian tersebut disebutkan bahwa Keunggulan sistem informasi yang diusulkan merupakan sistem informasi berbasis *web* yang telah terkomputerisasi, lebih mudah digunakan, integrasi data terjaga dan data akademik akan terkontrol

dengan baik. Dengan adanya aplikasi tersebut, pihak sekolah baik siswa maupun guru dapat lebih mudah memperoleh dan memproses informasi secara online [2].

Penelitian yang dilakukan oleh Fityan Aula Juyuspan dan Prihatin Oktivasari (Politeknik Negeri Jakarta) dengan judul “Pengembangan Website Dinamis menggunakan ASP.NET MVC dan SQL Server dengan Metode RAD (Studi Kasus : PT X)”. Pada dunia perusahaan, terdapat beberapa kebutuhan yang harus dipenuhi, seperti meningkatkan produk, mempermudah akses produk dan lain sebagainya. Guna memenuhi kebutuhan tersebut, suatu perusahaan memerlukan suatu *website* dinamis yang dapat menjembatani antara perusahaan dengan pelanggannya. Pada penelitian tersebut disebutkan keunggulan pembuatan website dinamis menggunakan Bahasa pemrograman C# dengan *framework ASP.NET* dan database *SQL Server* serta implementasi *MVC Patern*, *bundling and minification*, *cookie*, *AJAX(Asynchronous JavaScript and XML)*, dan *Action Filter* pada *ASP.NET*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah RAD. Metodologi ini melibatkan pengguna dalam pengembangannya sehingga dapat meningkatkan kepuasan dalam penggunaan sistem dan akhirnya dapat menghasilkan website dinamis yang interaktif, menyediakan informasi serta layanan bagi pengunjung baru ataupun pelanggan dari perusahaan tersebut[3].

Dari beberapa penelitian yang telah tersebut diatas dapat diterapkan pada objek yang berbeda yakni pada pelaksanaan Kurikulum Kompetensi Dasar Ubudiyah dan Muamalah dengan membuat sebuah sistem informasi berbasis web yang terintegrasi.

1.2. Tinjauan Pustaka

1.2.1. Pengertian Sistem Informasi

Menurut M. Alexander dalam buku *Information System Analysis: Theory and Application*, sistem merupakan suatu grup dari elemen-elemen baik yang berbentuk fisik maupun non-fisik yang menunjukkan suatu kumpulan saling berhubungan diantaranya dan berinteraksi bersama-sama menuju satu atau lebih tujuan, sasaran atau akhir dari sebuah sistem.[4]

Menurut McLeod dalam bukunya Yakub, informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk lebih berarti bagi yang menerimanya. Informasi dapat berupa data mentah, data tersusun, kapasitas sebuah saluran dan sebagainya. [5]

Akademik adalah seluruh lembaga pendidikan formal baik pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan kejuruan maupun perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan vokasi dalam satu cabang atau sebagian cabang ilmu pengetahuan, teknologi, dan atau seni tertentu.[6]

Sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada para pengguna. Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal di mana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai.[7]

Mengenai sistem informasi, menyatakan bahwa sistem informasi dapat memberikan nilai tambah terhadap proses, produksi, kualitas, manajemen, pengambilan keputusan dan pemecahan masalah, serta keunggulan kompetitif yang tentu saja sangat berguna bagi kegiatan bisnis.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian dari sistem informasi akademik adalah sebuah sistem khusus untuk keperluan pengolahan data – data Akademik dengan penerapan teknologi komputer baik '*hardware*' maupun '*software*', yang dimaksud '*hardware*' (perangkat keras) adalah peralatan – peralatan seperti Komputer (PC Computer), Printer, CD ROM, HardDisk, dan sebagainya, sedangkan '*software*' (perangkat lunak) adalah program komputer yang memfungsikan '*hardware*' tersebut yang dibuat khusus untuk keperluan pengolahan data – data akademik. [8]

1.2.2. WEB atau World Wide Web (WWW)

Menurut Abdul Kadir (2014:310), “*World Wide Web (WWW)* adalah sistem pengakses informasi dalam internet yang biasa dikenal dengan istilah web”. [7] Sedangkan menurut Sibero (2014:11), “*World Wide Web (WWW)* adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar dan lainnya pada jaringan”. Sujatmiko berpendapat bahwa *World Wide Web (WWW)* adalah salah satu aplikasi internet yang terdiri dari perangkat lunak kumpulan protocol, dan seperangkat aturan yang memungkinkan kita untuk mengakses informasi internet.

Jadi, web adalah suatu aplikasi yang digunakan untuk mengakses informasi di internet berupa teks, gambar, multimedia dan lainnya.

1.2.3. C#

C# (dibaca “See – Sharp”) adalah bahasa pemrograman baru yang diciptakan oleh Microsoft (dikembangkan dibawah kepemimpinan Anders Hejlsberg yang notabene juga telah menciptakan berbagai macam bahasa pemrograman termasuk Borland Turbo C++ dan Borland Delphi). Bahasa C# juga telah di standarisasi secara internasional oleh ECMA.

Seperti halnya bahasa pemrograman yang lain, C# bisa digunakan untuk membangun berbagai macam jenis aplikasi, seperti aplikasi berbasis windows (desktop) dan aplikasi berbasis web serta aplikasi berbasis web services. C# bisa digunakan untuk membuat berbagai macam aplikasi, seperti aplikasi pengolah kata, grafik, spreadsheets, atau bahkan membuat kompilator untuk sebuah bahasa pemrograman.

C# adalah bahasa pemrograman yang menggunakan jumlah kata-kata yang tidak terlalu banyak. C# hanya berisi kata-kata yang biasa disebut dengan keywords. Keywords ini digunakan untuk menjelaskan berbagai macam informasi. Jika anda berpikiran bahwa bahasa pemrograman yang menggunakan sangat banyak kata-kata (keywords) akan lebih powerfull, maka jawabannya adalah “pemikiran itu tidak selalu benar”, karena hal itu justru bisa menambah kerumitan para developer pada saat membuat suatu aplikasi.

C# bersifat sederhana, karena bahasa ini didasarkan kepada bahasa C dan C++. Jika anda familiar dengan C dan C++ atau bahkan Java, anda akan menemukan aspek-aspek yang begitu familiar, seperti statements, expression, operators, dan beberapa fungsi yang diadopsi langsung dari C dan C++, tetapi dengan berbagai perbaikan yang membuat bahasanya menjadi lebih sederhana. Disamping sederhana, C# bersifat modern. Adanya beberapa fitur seperti exception handling, garbage collection, extensible data types, dan code security (keamanan kode/bahasa pemrograman). Dengan adanya fitur-fitur tersebut, menjadikan bahasa C# sebagai bahasa pemrograman yang modern. [9]

1.2.4. SQL Server

Structured Query Language (SQL) adalah sekumpulan perintah khusus yang digunakan untuk mengakses data dalam database relasional. *SQL* merupakan suatu bahasa permintaan yang terstruktur yang telah distandarkan untuk semua program pengakses database seperti *Oracle*, *PostgreSQL*, *SQL Server* dan lain-lain.

SQL Server adalah sistem manajemen database relasional (*Relational Database Management System* atau *RDBMS*) yang dirancang untuk aplikasi dengan arsitektur client/server produksi dari *Microsoft*. Menurut *American National Standards Institute (ANSI)* dan *International Standard Organization (ISO)*, bahasa ini merupakan standar untuk *Relational Database Management Systems (RDBMS)*. *Microsoft SQL Server 2012* didesain untuk melakukan proses manipulasi database berukuran besar dengan berbagai fasilitas yang dimilikinya.[10]

SQL Server 2012 memiliki fitur atau fasilitas penting didalam mengelola database, fasilitas yang dimiliki yaitu:

a. Menggunakan Service Manager

SQL Server Service Manager bertujuan mengatur seluruh objek dari *SQL Server*, *SQL Server Agent*, dan *MS DTC* serta menyediakan short tombol yang mudah untuk start, stop, atau mengecek running database.

b. Menggunakan Enterprise Manager.

Fitur *Enterprise Manager* relatif mudah digunakan karena mode pengelolaannya berbasis GUI (*Graphic User Interface*). Cara

pengoperasiannya cukup dengan metode klik and drag. Pengoperasian Enterprise Manager sangat user-friendly karena interface yang digunakan sederhana.

c. Menggunakan SQL Query Analyzer.

Fitur SQL Query Analyzer menggunakan Transact SQL (perintah-perintah SQL) untuk mengelola database di dalam SQL Server 2012. Perintah-perintah Transact SQL merupakan pengembangan dari perintah-perintah SQL standard yang disesuaikan dengan manajemen database pada SQL Server. Transact SQL memuat perintah untuk dapat membuat database, membuat tabel, mengubah struktur tabel, menghapus database, menghapus tabel, menyisipkan data, mengubah data, dan lain-lain.

1.2.5. ASP.NET Framework

NET Framework adalah software framework yang dikembangkan oleh Microsoft. .NET Framework terdiri atas banyak class library (Framework Class Library) untuk membangun bermacam aplikasi, seperti aplikasi desktop, aplikasi mobile, aplikasi web dan cloud. .NET Framework ini hanya dapat digunakan pada platform atau sistem operasi MS Windows. Aplikasi-aplikasi yang dibangun di atas .NET Framework hanya dapat dijalankan jika pada komputer telah terinstall .NET Framework. Artinya aplikasi-aplikasi itu hanya akan jalan pada platform MS Windows.[11]

ASP.NET MVC adalah arsitektur yang digunakan untuk mengembangkan website dinamis. Untuk mengembangkan website berbasis arsitektur ini membutuhkan versi Microsoft .NET Framework 3.5 atau lebih tinggi. Bahkan website yang dikembangkan menggunakan ASP.NET MVC memiliki kelebihan seperti SEO (Search Engine Optimizer) friendly. Artinya arsitektur ini memiliki kelebihan dasar yaitu salah satunya dapat di-index dengan mudah oleh search engine seperti Google, Yahoo, dan Bing. ASP.NET dikembangkan oleh Microsoft yang di-release pertama kali pada Januari 2002 dan berlisensi open source. Framework ini dibangun menggunakan CLR (Common Language Runtime) dan dapat menulis code untuk ASP.NET menggunakan Bahasa pemrograman berbasis .NET seperti C# dan Visual Basic.[3]

Active Server Pages NET (ASP.NET). Bahasa pemrograman ini dikembangkan oleh Microsoft. ASP.NET digunakan untuk membuat halaman web yang merupakan bagian integral dari Microsoft .NET framework. Sebagai anggota dari .NET, ASP.NET adalah tool yang sangat berguna bagi programmer yang memudahkan programmer untuk membuat website yang dinamis yang disertai dengan bahasa VB dan C#.

ASP.NET tidak hanya terbatas pada bahasa script, tetapi memungkinkan Anda untuk menggunakan bahasa NET seperti C #, J #, VB, dll. Hal ini memungkinkan developer untuk membangun aplikasi yang sangat menarik dengan memanfaatkan Visual Studio, Alat pengembangan yang disediakan oleh Microsoft. ASP.NET adalah murni server-side teknologi. Hal ini dibangun pada common language runtime yang dapat digunakan pada server Windows untuk meng-host situs web ASP.NET. Teknologi ASP.NET ini sudah banyak digunakan oleh developer-developer terkenal. Salah satu situs yang menggunakan ASP.NET adalah amazon.com dan juga ebay.com. Dengan adanya ASP.NET, tampilan dari web tersebut menjadi luar biasa. Adapun kelebihan ASP.NET adalah :

- a. ASP.NET secara drastis mengurangi jumlah code yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi besar
- b. Dengan built-in Windows authentication membuat aplikasi yang dibuat jauh lebih aman.
- c. Menggunakan ASP.NET dipastikan lebih memiliki kinerja yang lebih baik.
- d. ASP.NET menyediakan kemudahan bagi penggunanya, seperti contohnya mengirim formulir sederhana, autentikasi dari client untuk deployment dan juga konfigurasi website.
- e. ASP.NET framework dilengkapi dengan peralatan yang kaya dan terintegrasi dengan Visual Studio. WYSIWYG ubahing, drag-and-drop server controls dan juga deployment secara otomatis adalah beberapa keunggulan dari fitur ASP.NET
- f. Karena Source code dan HTML digabung menjadikan ASP.NET lebih mudah dimaintenance dan diubah. Ini membuat ASP.NET menjadi lebih flexible dan powerfull.

- g. ASP.NET memudahkan dalam proses deployment. Tidak perlu meregister component.
- h. Web server memonitor pages, aplikasi, dan komponen secara otomatis. Jika ada hal yang mencurigakan, maka ASP.NET akan secara otomatis mendetectnya.
- i. Lebih mudah bekerja dengan ADO.NET dengan menggunakan data binding dan feature page formatting yang membuat aplikasi dapat berjalan dengan cepat tanpa adanya masalah performa.

1.2.6. AJAX (Asynchronus JavaScript and XML)

AJAX (Asynchronus JavaScript and XML) diperkenalkan pada tahun 2005 oleh Jesse James Garret dari Adaptive Patch pada artikelnya yang berjudul “AJAX : A New Approach to Web Applications” yang mengusung konsep berbeda dari pengembangan web tradisional yang diyakini dapat menutup jurang pemisah antara web dan aplikasi desktop.

Pada pengembangan web tradisional aplikasi dan server bekerja secara synchronously, setiap kali melakukan link atau submit pada form. Yakni browser mengirim data ke server, server merespon dan seluruh halaman akan direfresh. Berbeda dengan AJAX yang bekerja secara asynchronously, yang berarti mengirim dan meminta data dari user ke server pada bagian web yang hendak diubah tanpa perlu me-load kembali seluruh halaman.

AJAX menggunakan asynchronous data transfer (pada HTTP request) antara browser dan web server, yang memperbolehkan halaman web me-request bit yang kecil atau seluruh informasi dari server. Teknik AJAX membuat aplikasi internet menjadi efisien, cepat dan lebih user-friendly.[12]

1.2.7. Unified Modeling Language (UML)

UML (Unified Modeling Language) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah system pengembangan software berbasis OO (Object-Oriented).

UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem blue print, yang meliputi konsep bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program

yang spesifik, skema database, dan komponen-komponen yang diperlukan dalam sistem software.

Semakin kompleks bentukan sistem yang akan dibuat, maka semakin sulit komunikasi antara orang-orang yang saling terkait dalam pembuatan dan pengembangan software yang akan dibuat. Pada masa lalu, UML mempunyai peranan sebagai software blueprint (gambaran) language untuk analisis sistem, designer, dan programmer. Sedangkan pada saat ini, merupakan bagian dari software trade (bisnis software). UML memberikan jalur komunikasi dari sistem analisis kemudian designer, lalu programmer mengenai rancangan software yang akan dikerjakan.

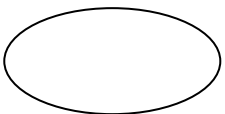
Tujuan UML diantaranya adalah : Memberikan model yang siap pakai, bahasa pemodelan visual yang ekspresif untuk mengembangkan dan saling menukar model dengan mudah dan dimengerti secara umum. Memberikan bahasa pemodelan yang bebas dari berbagai bahasa pemrograman dan proses rekayasa. Menyatukan praktek-praktek terbaik yang terdapat dalam pemodelan.

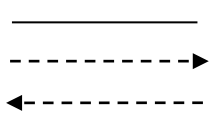
UML menyediakan 8 jenis diagram yang dapat dikelompokkan berdasarkan sifat-sifatnya (statis dan dinamis). Ke-8 jenis diagram dalam UML tersebut adalah:

1. Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem.[13]

Tabel 2.1 Simbol *Use Case Diagram*

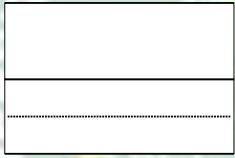


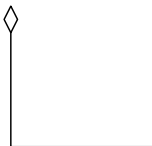
SIMBOL	NAMA SIMBOL	KETERANGAN
	Case	Menggambarkan proses / kegiatan yang dapat dilakukan oleh actor
	Aktor	Menunjukkan entitas/subjek yang melakukan suatu proses

	Relasi	Menunjukkan hubungan antara case dengan actor ataupun case dengan case
---	--------	--

2. Class Diagram

Class diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Class menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi). *Class diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi class, package dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti containment, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. [13]

Tabel 2.2 Simbol *Class Diagram*

SIMBOL	KETERANGAN
	Class , merupakan blok-blok pembangun pada pemrograman berorientasi objek
	Association , merupakan suatu garis yang digunakan untuk menghubungkan atau merelasikan antar kelas
	Dependency , digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu kelas yang menggunakan kelas yang lain.
	Aggregation , simbol yang menghubungkan antar kelas dengan makna untuk semua bagian. Jadi relasi ini digunakan jika kelas yang satu adalah semua bagian dari kelas yang lain.

3. Activity Diagram

Activity diagrams bersifat dinamis. Diagram ini adalah tipe khusus dari diagram *state* yang memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya disebuah sistem. Activity diagram merupakan *state* diagram khusus, dimana sebagian besar *state* adalah *action* dan sebagian besar transisi di-*trigger* oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*). Oleh karena itu *activity diagram* tidak menggambarkan *behaviour internal* sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum. [13]

Tabel 2.3 Simbol *Activity Diagram*



SIMBOL	KETERANGAN
	Action state , berfungsi menggambarkan keadaan elemen dalam suatu aktivitas
	State , berfungsi untuk menggunakan kondisi suatu elemen
	Flow dan Control , sebagai penghubung aliran aktivitas dari elemen satu ke elemen lain
	Initial State , menunjukkan titik awal dari suatu elemen
	Final State , menunjukkan titik akhir dari suatu elemen

4. Sequence Diagram

Sequence diagram bersifat dinamis. Diagram urutan ini adalah diagram interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan dalam suatu waktu tertentu. *Sequence diagram* biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah *event* untuk menghasilkan output tertentu. Diawali dari apa yang *trigger*

aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan. [13]

Tabel 2.4 Simbol *Sequence Diagram*

SIMBOL	KETERANGAN
	Object , berfungsi menggambarkan pos-pos objek yang mengirim dan menerima pesan
	Message , berfungsi untuk menggunakan aliran pesan yang dikirim oleh pos-pos objek


1.2.8. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah sekumpulan cara atau peralatan untuk mendeskripsikan data-data atau objek-objek yang dibuat berdasarkan dan berasal dari dunia nyata yang disebut entitas (entity) serta hubungan (relationship) antar entitas-entitas tersebut dengan menggunakan beberapa notasi. [14]

Menurut salah satu para ahli, Brady dan Loonam (2010), Entity Relationship diagram (ERD) merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh System Analys dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan system. Sementara seolah-olah teknik diagram atau alat peraga memberikan dasar untuk desain database relasional yang mendasari sistem informasi yang dikembangkan.

Komponen-komponen pembentuk ERD dapat di lihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 2.5. Komponen-komponen ERD [14]

Notasi	Komponen	Keterangan
	Entitas	Individu yang mewakili suatu objek dan dapat dibedakan dengan objek yang lain.

	Atribut	Properti yang dimiliki oleh suatu entitas, dimana dapat mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut.
	Relasi	Menunjukkan hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.
	Relasi 1 : 1	Relasi yang menunjukkan bahwa setiap entitas pada himpunan entitas pertama berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada himpunan entitas kedua
	Relasi 1 : N	Relasi yang menunjukkan bahwa hubungan antara entitas pertama dengan entitas kedua adalah satu banding banyak atau sebaliknya. Setiap entitas dapat berelasi dengan banyak entitas pada himpunan entitas yang lain
	Relasi N : N	Hubungan ini menunjukkan bahwa setiap entitas pada himpunan entitas yang pertama dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas yang kedua, demikian juga sebaliknya

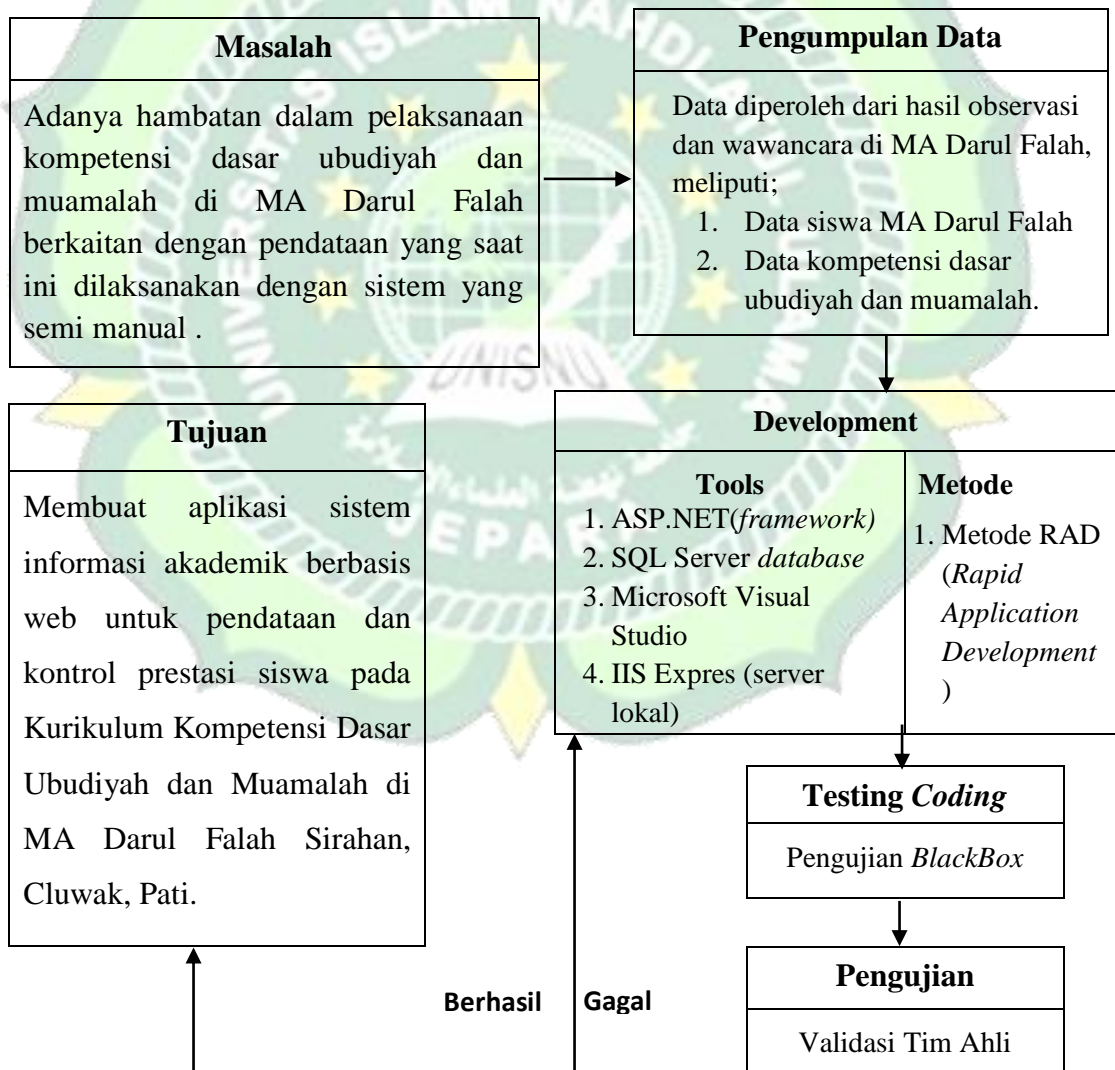
1.2.9. Kompetensi Dasar Ubudiyah dan Muamalah (KDUM)

KDUM (Kompetensi Dasar Ubudiyah dan Muamalah) merupakan buku yang memuat kompetensi-kompetensi dasar ubudiyah dan muamalah yang wajib dikuasai oleh peserta didik MA Darul Falah Sirahan. Buku KDUM ini menjadi tolok ukur kemampuan siswa dalam mengembangkan kompetensi ubudiyah dan muamalah. Secara umum, buku ini dibagi atas dua bagian utama, yaitu (1) bagian catatan peserta didik, dan (2) bagian kompetensi dasar ubudiyah dan muamalah.

Bagian catatan peserta didik adalah bagian yang memuat data pribadi peserta didik. Bagian catatan peserta didik ini terdiri atas beberapa bagian, yaitu (1) data diri peserta didik, (2) specimen tanda tangan, (3) tata tertib beserta sanksi, (4) lembar pernyataan peserta didik, (5) catatan keterlambatan peserta didik, (6) catatan meninggalkan jam belajar, (7) catatan tidak masuk sekolah, (8) catatan pelanggaran tata tertib, dan (9) catatan prestasi peserta didik.

Selanjutnya, bagian kedua yaitu bagian kompetensi dasar ubudiyah dan muamalah. Bagian ini memuat batasan-batasan materi dasar ubudiyah dan muamalah yang wajib dikuasai oleh peserta didik pada kelas-kelas tertentu dalam bentuk: (1) lembar uji materi kompetensi dasar ubudiyah, dan (2) materi kompetensi dasar ubudiyah dan muamalah.

1.3. Kerangka Pemikiran



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran